
noticias - analisis - anticipos - informes - opiniòn
AÑO 1 - Nº 12
Abril '06
Argentina ....0$
Latinoamerica ......0$
Europa ....0€
USA ....0U$S
Resto del mundo ..0$
GAMING FACTOR
UN AÑO PATEANDO TRASEROS
WWW.GAMING-FACTOR.
UNREAL TOURNAMENT 2007
LA NUEVA GENERACIÓN SE NOS VIENE ENCIMA
previews:
LES TRAEMOS ANTICIPOS DE: COMPANY OF HEROES, RISE AND FALL, DESPERADOS 2, STRANGLEHOLD, HEAVEN VS HELL Y SOUL OF THE ULTIMATE NATION
reviews:
ESTE MES ANALIZAMOS JUEGOS COMO TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND, GALACTIC CIVILIZATIONS 2, TOCA RACE DRIVER 3, BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2 Y SCRATCHES, ENTRE OTROS
NÚMERO ANIVERSARIO
ESPECIAL DE 76 PAGINAS
LAZARUS, ULTIMA V PARA DUNGEON SIEGE - ENTREVISTA CON LOS DESARROLLADORES DE SCRATCHES

Juego del mes



Desde Civilization los juegos X4 han cosechado gran cantidad de aficionados alrededor del mundo. Tomando lo mejor del género, nos llega Galactic Civilizations 2: Dread Lords; un juego que es todo lo que representa un Civilization y lo transporta al espacio (No, hablo de Galactic Civilizations 2, no de Alpha Centauri).
Adictivo, como buen representante de su género, nos dejará horas pegado al monitor mientras abogamos por el control del universo.
De lo único que peca es de una interfaz no del todo cómoda... pero que eso no evite que prueben este fantástico título de la gente de StarDock.

Indice

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

Editorial

Y en el octavo día, Dios creó Gaming Factor, y todos se regocijaron en gloria. Pero Dios, viendo como su creación era demasiado perfecta, decidió dotarla de redactores como Platero o Nicoletti.
Y es así como en este glorioso día, festejamos la creación de esta fantástica revista que, aunque usted no lo crea, cumple un año.
Tantas cosas pasaron en este año que necesitamos una nota aparte para contarlas. Aun así no puedo evitar mencionar aquí cómo me sorprende que todavía sigamos publicando luego de un año; cómo todavía no nos matamos entre Platero y yo (no fue intencional); o cómo no hayamos mandado a la mierda todo el proyecto por el enorme laburo que requiere dejando un rédito monetario nulo. Esto creo que es más que nada por la satisfacción que nos da hacer cada número; cada página es hecha con una pasión y aprecio inmensurables y no hay mejor recompensa que ver un número terminado. O sí la hay, y es que otra gente la baje y disfute tanto leyéndola como nosotros haciéndola; gente que no conocemos y quién sabe si conoceremos en algún momento pero que, aun así, nos sigue mes a mes y lee nuestras pavadas; como esta editorial por ejemplo.
Para todos ellos les dedico este número aniversario tan especial que todos esperamos lo disfruten.

Diego Beltrami - Jefe de redacción

Staff



Jefe de redacción
Diego Beltrami

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Luciana Decristófaro
Alejandro Parisi
Santiago Perez Lamas

Colaboradores
Manuel Cajide Maidana
Mariano Martinez
Facundo Szraka
Pablo Strauss
Federico Gaule
Roberto Venero
Gonzalo Lemme
Patricio De Marco

Relaciones públicas
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

Asador
Julian Cantarelli

SID MEIER ESTABA ABURRIDO

El archiconocido desarrollador de juegos se nos viene con tres nuevos juegos de golpe y porrazo, como para que sus seguidores no sepan para que lado agarrar, y con la calidad a la que nos tiene acostumbrados, incluso los que no son fanas de este chabon tendrían que estar atentos a éstos.
En CivCity: Rome, podremos recrear a la gloriosa roma en todo su esplendor, contando con cientos de edificios y la posibilidad de tomar las riendas y dirigir nuestro imperio como nos plazca; Firefly Studios planea darnos dos cosas en una, un juego y un documental, ya que promete que será la recreación de la metrópolis romana más fiel que se haya visto alguna vez en PC, y junto a FireFly Studios está la gente de Firaxis, que ya la tiene clara en este tipo de juegos.
Dejando Roma de lado, tenemos una expansión para la cuarta entrega de Civilization, juego que ya vendió más de 1 millón de copias. Con Sid Meier`s Civilization IV:


•CivCity: Rome


•Sid Meier`s Civilization IV: Warlords

Warlords tendremos además de todos los agregados esperados en una expansión (más mapas, más unidades y demás boludeces); las nuevas unidades Warlords, que le pagan un homenaje a héroes reales de las guerras pasadas. Desde que fuera creado en 1991 por esta leyenda de la industria, Civilization fue reconocida como una de las sagas más espectaculares y exitosas que haya visto la PC.
Para concluir nos alejamos de guerras y masacres y etc., para concentrarnos en los trencitos. La nueva edición de Railroad Tycoon, llamada simplemente “Sid Meier`s Railoads” nos pone una vez más con el propósito de crearnos nuestro imperio ferrocarretero (¿qué no piensa en otra cosa que en imperios este tipo?). Comenzando desde los famosos clásicos y románticos trenes a vapor vamos pasando por las actuales locomotoras diesel hasta los modernos trenes magnéticos y eléctricos, manejamos carga, precios y nuestra guerra económica contra las compañías rivales, mientras vemos ciudades nacer y crecer alrededor de nuestras vías.


•Sid Meier`s Railoads


•CivCity: Rome


•Sid Meier`s Civilization IV: Warlords


•Sid Meier`s Railoads

OMG!! BATTLEFIELD 2142



Los muchachitos de EA se saltean 200 años en una de sus famosas sagas para brindarnos el Battlefield 2142. Impactante, ¿verdad? Con fecha de salida estimada para nuestra primavera del 2006, BF2142 estará situado en una Tierra la cual sufre una segunda Era de Hielo. Las pocas personas que quedan en pie batallan por tierra y aire hasta el final por el dominio de los territorios que aún quedan “en pie”. Dispondremos de una interesante gamas de vehículos, desde Mechs hasta símiles Orca (vehículos aereos muy parecidos a los del Command & Conquer). El juego centrado en el modo multijugador, que ya ha atrapado a un buen número de gamers, soportará hasta 64 jugadores en línea los cuales podrán llenarse de plomo entre ellos. Siguiendo las órdenes de sus comandantes (también controlados por personas reales), podrán archivar la victoria, al mismo tiempo que mejoran su rango, ganan medallas, desbloquean armas, etc. Algunos ya sacan sus propias conclusiones alegando que este nuevo BF será una mezcla entre el mismo, C&C Renegade y MechWarrior, veremos que es lo que sale de esto.



AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS, ANUNCIADO



Age of Empires III será provisto de una expansión, informó Microsoft Games Studios. La misma nos dará la posibilidad de manejar a cualquiera de las tres civilizaciones de aborígenes nativos americanos, los cuales harán todo lo posible para mantener el control de su suelo ancestral. Contará con nuevos elementos que nos ayuden a ganar territorio sobre nuestros adversarios. Por si no lo recuerdan, el AOE III se ubica durante el 1500 y 1850, en plena invasión europea sobre el suelo americano.
Los agregados no terminan ahí, ya que también se incluirán una nueva campaña single player, mapas, unidades y mejoras para nuestra Home City (Metrópoli).
Esta expansión promete hacer más satisfactoria aún la jugabilidad en AOE III, pero deberemos esperar hasta finales del año para corroborarlo.



EFECTOS Y ACCIÓN PARA "THE MOVIES"



Y se veía venir nomás, ¡The Movies va a poseer su expansión oficial! Bajo el nombre de "The Movies: Stunts & Effects", esta expansión nos permitirá contratar a dobles de riesgo, poseer mejores tecnologías y efectos especiales que nos deslumbrarán, nuevos sets para filmar ¡y más!.
Con todo esto nuestras películas se verán de lujo, las posibilidades de creación se agrandarán permitiéndonos personalizarlas mucho más y lograr el film que siempre hemos querido ver, para luego mostrárselo a todas las personas/freaks (en su defecto) que moran Internet en la página oficial del juego: www.themoviesgame.com.
Recordemos que actualmente posee unas 60 mil películas creadas por los jugadores, llegando a un total de 3 millones de visitas a la web. ¿Cuántas más veremos a la salida de esta expansión?





FACES OF WAR TARDARÁ EN LLEGAR

Faces of War, el juego de guerra también conocido anteriormente con el nombre de "Outfront II", sufre un retraso. Se estima que salga a la venta en nuestro invierno. Para los que no lo sepan, en FoW tendremos que manejar a un equipo de hasta seis soldados Aliados recreando batallas de la Segunda Guerra Mundial. Además, contará con





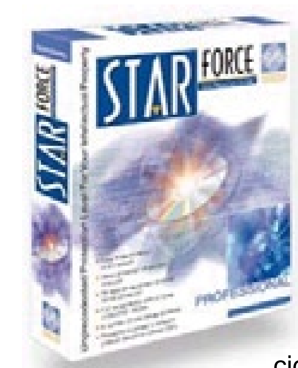
gráficos que lucen bastante bien y una IA compleja que permitirá diferentes estrategias para ganar las misiones, lo que lo haría muy interesante. Eso sí, habrá que esperar un poquito más.

SHADOWBANE... ¡GRATIS!



¡Ya es oficial! El MMORPG de Ubisoft, Shadowbane: Throne of Oblivion, es totalmente gratis desde ahora para todos los que quieran jugarlo. Lo único que tienen que hacer es dirigirse a la web oficial (http://www.shadowbane.com); ir a la parte de Free Trial y bajárselo. No se preocupen si les dice que el Trial es disponible por solo 15 días, podrán seguir recorriendo las tierras de Aerynth todo el tiempo que quieran sin problema alguno. Al fin una buena, sólo falta que sigan este método el WoW, el Galaxies, City of Heroes/Villains, el GuildWars, los Everquests, Eve... ¿Qué? ¿Es mucho pedir?

MÁS POLÉMICA RODEANDO STARFORCE



Como si las copias de seguridad de Star-Force no fuesen el centro de controversia en estos días, la compañía decidió promover el uso de su aplicación antipiratería sobre BitTorrent para bajar juegos pirateados. Recientemente, Stardock's Galactic Civilizations II obtuvo la atención ya que no usa ningún tipo de protección. En cambio, vende un serial requerido para recibir actualizaciones y parches. Aparentemente StarForce se siente aterrado por esto y demostró que si no existe protección de copia se facilita la piratería.
Mientras tanto Stardock anunció a través de su foro que se sintió molesto por la introversa de StarForce con el informe sobre la cantidad de torrents piratas de GalCiv2. "Todo el software es pirateado, no hay forma de detenerlo". Fueron unas de las frases que se podían leer en el foro de la empresa.
Es interesante aclarar que la idea de los desarrolladores de Galactic Civilizations 2 es que quien se lo quiere bajar de Internet o comprarlo en el pirata amigo, lo haga.
El punto, según Stardock, es que los juegos no necesitan ningún tipo de protección antipiratería, y aparentemente tienen razón porque este juego se está vendiendo realmente muy bien.
También se ha dado a conocer que Aspyr media, responsable de publicar Spellforce 2 en Estados Unidos, no incluirá en StarForce en su mas reciente lanzamiento el cual fue utilizado en la demo jugable. Pero no quiere decir que no se utilizará ninguna protección, sino que se evitará Starforce y será reemplazado por otro software de protección de copia.

FECHAS DE SALIDA

12 Volt	Q3 2006
Bad Day L.A.	12/04/2006
Battlecruiser Next Gen	2007
Battlestations: Midway	Q2 2006
BioShock	2006
Broken Sword: The Angel of Death	Q3 2006
Caesar IV	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Oct 19, 2006
CellFactor	Q4 2007
Company of Heroes	2006
Dark Messiah of Might & Magic	Q3 2006
Dark Sector	Q3 2007
Diabolique: License to Sin	Q3 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Q2 2006
Duke Nukem Forever	Mañana
El Matador	Q2 2006
FIFA Street 2	Q2 2006
FlatOut 2	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Q1 2006
Ghost Wars	01/05/2006
Half-Life 2: Episode 1	Q1 2006
Heart of Empire: Rome	Q2 2006
Heaven vs Hell	2006
Hell Tycoon	06/06/2006
Hitman: Blood Money	Q1 2006
Huxley	Q3 2006
Joint Task Force	Q2 2006
Just Cause	2006
Neverwinter Nights 2	Q2 2006
Operation Flashpoint 2	2006
Pacific Storm	2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	2006
Postal 3	Q1 2008
Prey	06/06/2006
Rise of Nations: Rise of Legends	01/05/2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Q2 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	2007
Spore	Q3 2006
Sudden Strike 3: Arms for Victory	Agosto 2006
Soul of the Ultimate Nation	2006
Superman Returns: The Videogame	Q2 2006
Tabula Rasa	27/10/2006
Titan Quest	2006
Unreal Tournament 2007	Fines del 2006
Warhammer: Mark of Chaos	2006
XIII Century: Death or Glory	2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

NOVEDADES EN LAS COSTAS DE BLACK & WHITE 2

Lo que siempre hemos esperado, ¡finalmente llegó! Se trata de la expansión oficial de Black & White 2, que estará en nuestras manos en otoño de este año. "Black & White 2: Battle of The Gods" será su nombre, y como éste lo indica, por fin batallaremos contra otros dioses como nosotros, siguiendo la exitosa fórmula del primer B&W.

Como recordarán los que terminaron el segundo título, todos los aztecas mordieron el polvo, ¿o acaso no fue así? En esta expansión veremos cómo un puñado de estos desgraciados sobrevivieron, se rehusan a adorarnos y no aceptan su destino.

Desenterrando los cuerpos de los que perecieron bajo la garra de las guerras pasadas, los acarrean hasta totems y pronunciando numerosas encantaciones logran llamar a otro Dios, tan o más infeliz que ellos para intentar futilmente hacernos frente... y lo harán si no poseen la experiencia y aguante necesario para jugar a esta expansión que constará de una nueva criatura, un par de islas nuevas y cuatro milagros nuevos, entre otras cosas. ¿Parece poco? Y bueno, che, es una expansión, no un juego nuevo. Veamos el lado bueno igual, que lindo es jugar a ser Dios, ¿no?

Por otro lado, los modders contentos. Lionhead acaba de lanzar herramientas para hacer mods (modificaciones parciales o completas del juego, arreglos varios, etc.) sobre el Black & White 2.

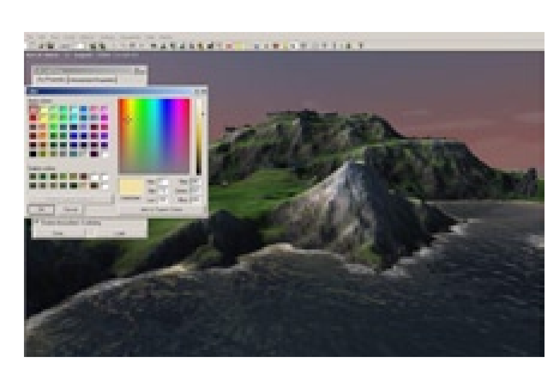




Una vez bajado el archivo que pesa nada más ni nada menos que 9 MB (lo pueden hacer desde la página web principal de B&W 2 o, simplemente, usando su buscador favorito)... ¡manos a la obra!

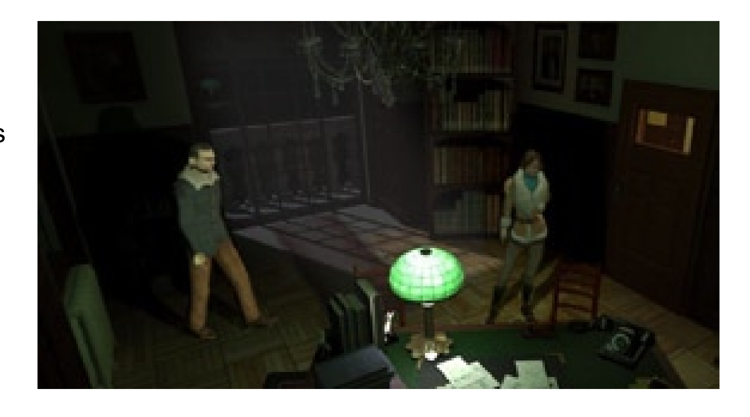
Podrán crear sus propios scripts, agregar escenas de videos, nuevos sonidos, modificar aspectos de su criatura o de la inteligencia artificial del juego en general, crear nuevas islas, etc.

En fin, tienen a su disposición una herramienta poderosa (¿y sencilla?) con la que, si poseen experiencia, jugarán a ser el Dios de los dioses de las islas.



EN DESARROLLO: UNDERCOVER

Descubre secretos escondidos, vive mitos, conspiraciones terroríficas y demases cosas en Undercover, el juego de aventura que está en producción por Anaconda. Aunque los detalles de este juego son mínimos, sabemos que la acción tomará lugar en una ficticia Segunda Guerra Mundial (siguiendo la formula: ¿Qué hubiera pasado si...?). Como saben, en estos tiempos, los juegos de aventura escasean; Undercover podría llegar a quedar en la historia tanto si llegara a cumplir con nuestras expectativas, como si fuera horrible... esperemos que pase lo primero.



TES: V en desarrollo

Sí, lo crean o no, The Elder Scrolls V ya se encuentra en desarrollo. Uno de los equipos de gente designados por Bethesda Softworks ya ha comenzado a trabajar en este nuevo



y ambicioso proyecto, secuela del Oblivion que ni siquiera ha salido aún (igualmente, al tiempo que uds. leen estas líneas, con suerte ya estará a la venta). Aunque no hay detalle alguno del contenido de este juego, la empresa Bethesda está muy decidida a lanzar un nuevo TES. Para cerrar esta noticia, les digo que otro de los equipos está realizando nada más ni nada menos que el tan esperado y mítico Fallout 3.

MÁS DUNGEON SIEGE



2K Games, la empresa reconocida por productos tales como Stronghold 2 o Sid Meier's Pirates!, acaba de comprarle a Gas Powered Games, que parece satisfecha con esta movida, todos los derechos sobre la saga Dungeon Siege.

El Coordinador General de 2K Games, al admitir su agrado por los juegos de esta franquicia, afirma junto con otras personas relacionadas, que van a realizar su primera expansión. Titulada Dungeon Siege II: Broken World (a la venta en nuestro invierno), contará con una nueva campaña singleplayer que continua la historia de su predecesor; incluyendo, además, nuevos items, nueva raza para nuestro héroe y hasta la inclusión de un nuevo sistema de multi-clases que permite que nuestro personaje se especialice en diversos campos de pelea. Habrá que ver como se aplica esto último... esperemos que los cambios sean para bien, mejorando así la jugabilidad.

Paralelamente a esto, se encuentra en producción el juego Dungeon Siege: Throne of Agony exclusivamente, y por primera vez, para la consola PSP. Podrán disfrutar de este título en primavera de este año, llevándolo consigo adonde quieran. ¿No es genial?

Va a haber Dungeon Siege para rato, horas de diversión aseguradas... si es que 2K Games innova un poco más que sus antiguos productores, ya que se empieza a notar la fórmula repetitiva.

NVIDIA Y SU GPU CON SOPORTE PARA FÍSICA

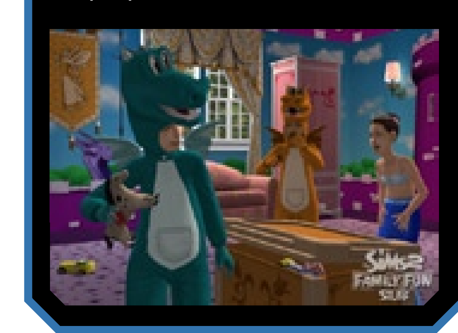
La corporación Nvidia, líder mundial en tecnologías de procesadores gráficos programables, y Havok, líder de la industria de juegos; se presentaron en la Conferencia de Desarrolladores de Juegos con una novedad que modificará el desarrollo de juegos: el primer GPU del mundo que brinda soluciones a las físicas. Ambas empresas se unieron para dar a luz a la primera unidad grafica de procesamiento(graphics processing unit -GPU) con estas características, la cual será exhibida en San José, California (desde el 21 del Marzo al 24 del mismo).

The way it's
NVIDIA.
meant to be played™

El resultado de la colaboración en ingeniería entre Havok y Nvidia, es este nuevo producto de software, llamado Havok FX ™ - que permite la simulación de grandes y detallados fenómenos físicos en los juegos de PC cuando se están utilizando GPUs como los de Nvidia GeForce®7 o 6 Series y aun mas lejos, amplificados con tecnología NVIDIA SLI multi GPU. Este Software fue recientemente lanzado para desarrolladores selectos y se espera que este disponible a nivel comercial para este invierno.

Expansión para The Sims 2

Nuestro querido Will Wright acaba de quemarse las neuronas pensando y creando su próximo juego y ¡aquí está!... Una nueva expansión para The Sims 2, esta vez titulada "Family Fun Stuff" en la que se agregan nuevas y excitantes cosas, a saber: Nuevos disfraces, objetos, decoraciones, luces, etc, etc, etc, para seguir "criando" nuestra pequeña familia virtual...



FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Navidad 2006
•Demo: No disponible
•Género: RTS
•Compañía: TKO Software
•Distribución: -

HEAVEN VS HELL

POR Matías Leder

UN RTS DE PROPORCIONES BIBLICAS

Seguidores de South Park tal vez recuerden ese episodio donde Kenny se compra una PSP y se envicia con un juego llamado Heaven VS Hell, para luego morir y ser llevado al Paraíso a dirigir el ejército celestial tras recibir el título de "Keanu Reeves del Cielo". Este juego es real o, mejor dicho, lo será.

"¡Qué sorpresa, Dios existe!", dijeron los humanos luego de que en el siglo 28 su tecnología llegara tan lejos que pudo abrir una brecha en el tejido mismo de la realidad. Esta intrusión mundana en asuntos divinos no dejó muy contento al creador. Después de todo, la realidad es de él para manosearla, no nuestra, por lo que propone un trato: meter a todos los humanos en el Cielo y resetear la realidad. Lindo, ¿no? Pero Lucifer ve esto como una violación al tratado creado en el principio de los tiempos, y envía a sus tropas a esta nueva tierra; los humanos entonces piden ayuda a Dios, pero éste no responde (como era de esperarse), por lo que deciden tomar acción ellos mismos. Al ver esto el creador enfurece, rompe el sello e invoca el Armaggedon, el fin del mundo, la mayor de todas las Guerras.



¿Y EL LÍDER DE LOS ÁNGELES SE LLAMA TASSADAR?

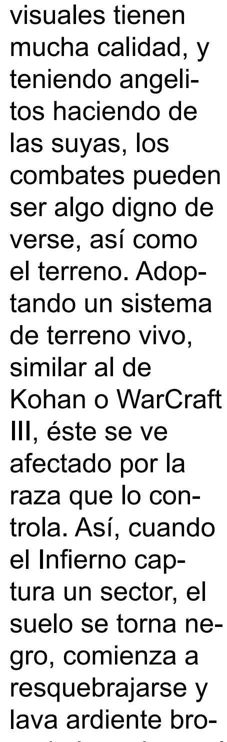
Poniendo a nuestra disposición tres razas diferentes -Ángeles con poderes divinos, Demonios con fuerza bruta y Humanos con toda su tecnología-, TKO planea traer un RTS fresco (sí, cómo no... ¿StarCraft no les suena?). Este juego nos trae tres campañas single player, pero apunta más al multiplayer, con la posibilidad de 16 jugadores simultáneos, junto con muchas herramientas de edición y modding para extender el juego libremente.

Contamos con tres tipos de recursos: brimstone -piedras sagradas-, granjas -infaltables- y primians. Estos últimos serían el recurso más interesante (ya que no son objetos sino criaturas vivas), que pueden ser reclutados y utilizados para nuestros fines, de maneras diferentes para cada Reino. Por ejemplo: el Infierno puede llevarlos a un edificio llamado "Crypt of Despair" y agregarlos a la población, o meterlos en otro llamado "Pool of Eternal Pain" y sacrificarlos para potenciar a sus unidades y a sus héroes.

¿Héroes, dijo? ¡Otro punto original! (StarCraft, WarCraft III, bleh...) pero bueno, es difícil salir con algo nuevo cuando parece que ya está todo inventado. Es por eso que a estos héroes se les modificó el sistema de poderes, para evitar el abuso de poderes grandes - al usar los más poderosos, se consume también tiempo de los trucos menores. Así lo pensás dos veces antes de lanzar el armageddon sobre el enemigo, si te ponés a pensar que después vas a estar veinte minutos hasta poder tirarte aunque sea un mísero flato de color.

Y ENTONCES DIJE: "¡HÁGASE LA LUZ!"

En el nuevo engine Eden el juego se ve lindo: haciendo uso de parallax maps y shaders 3.0, los efectos



visuales tienen mucha calidad, y teniendo angelitos haciendo de las suyas, los combates pueden ser algo digno de verse, así como el terreno. Adoptando un sistema de terreno vivo, similar al de Kohan o WarCraft III, éste se ve afectado por la raza que lo controla. Así, cuando el Infierno captura un sector, el suelo se torna negro, comienza a resquebrajarse y lava ardiente brota de las grietas, árboles mueren y el aire se torna turbio por el calor y el humo. Mientras que si el Cielo toma el control, árboles muertos florecen, pasto crece y mariposas comienzan a aparecer entre las flores, todo muy monono; y además de eso: deformable. Por lo que los combates dejarían una marca física que cambiaría la forma de planear el próximo ataque, incluso puede ser upgradeado (por ejemplo, el Infierno puede hacer que cualquiera que entre a su territorio reciba daño constantemente desde el suelo). Este apetecible terreno se ve mucho más lindo con una cámara libre y modelos bien animados y llenos de detalles. Yo diría que, gráficamente, este juego está cubierto; ver a demonios feos correteando por ahí, o el batir de las alas de un arcángel realmente te pone en el ambiente del conflicto a escala bíblica en el que estás metido.

EN MENOS DE SIETE DÍAS

Según TKO, el editor que incluye el juego será fácil de utilizar, con muchas funciones automáticas.

Con pocos clics podremos amoldar tridimensionalmente el suelo, creando superficies elevadas y caminos, y el editor aplicará texturas automáticamente acorde a lo que hagamos (por ejemplo, si hacemos una subida muy empinada le pondrá texturas de risco). También traerá un completo sistema para generar scripts, incluso animaciones para cutscenes, diálogos, y efectos especiales, para poder crear campañas completas, así como mods.

También, al crear un mapa, éste puede ser probado desde el mismo editor, pudiendo ver los errores que pueda tener sin tener que entrar y salir del juego, ahorrando tiempo. Es claro que un editor completo y fácil de usar alienta a los usuarios a crear sus propios trabajos, y es eso mismo lo que TKO está buscando.

Esta compañía tiene mala fama dentro de muchos grupos de gamers debido a que en el pasado ha comprado los derechos de juegos online (MMO) para luego abandonarlos, destruyendo a la comunidad que se formaba en torno a ellos. Es por eso que varios seguidores de estos juegos están boicoteando a Heaven vs Hell, algo raro de ver.

Heaven vs Hell promete 60 horas de juego para completar las campañas, lo cual es alentador. Uno compra un juego para que le dure bastante. Y además este es un juego que apuesta fuertemente al multiplayer y a los mods creados por los usuarios. Es así como en el mundo de los RTS un juego puede traer todos los agregados que quiera, pero es el juego en sí lo que lo hace triunfar o no. Por ahora sólo queda esperar, Heaven vs Hell saldrá para la Navidad de 2006, eso "si Dios quiere"





FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: 30/04/2006
•Demo: No disponible
•Género: Estrategia
•Compañía: Spellbound
•Distribución: Atari

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

POR Matías Leder

YEEEEEEEEHAAAAAAAWWWW

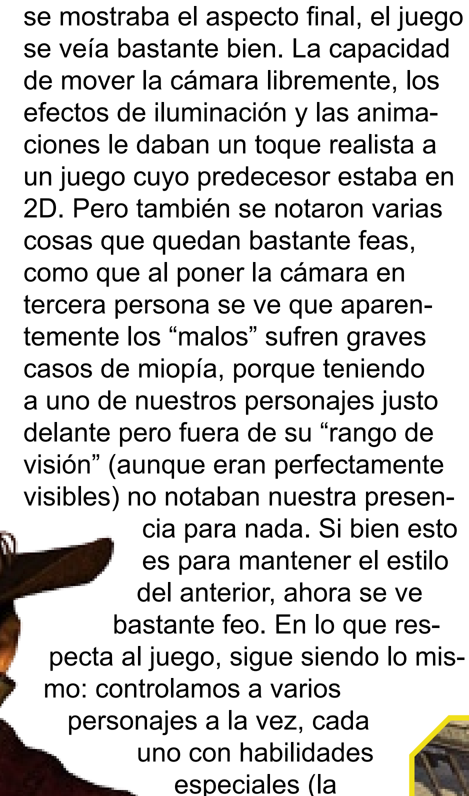
Hace ya un tiempo desde que dos juegos de vaqueros con el mismo nombre salieran a la luz casi simultáneamente, lo que llevó a mucha gente a confundirse y comprarse el equivocado. Y es que "Desperado" era un juego patético; no así "Desperados" - este clon de Commandos: Behind Enemy Lines sí tenía mucho para ofrecer, y no dejó a ningún fan insatisfecho.

ESTRATEGAS DEL LEJANO OESTE.

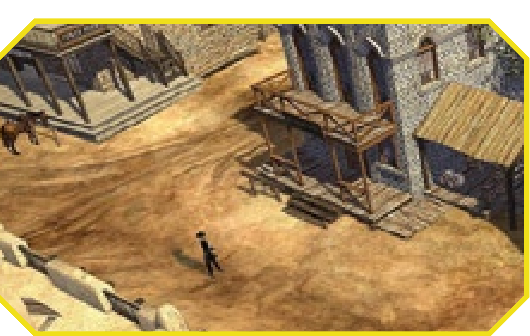
Desperados 2: Cooper's Revenge continúa justo después del final de Desperados. También controlamos a Cooper y a los demás forajidos con una vista superior que nos facilita planear cada movimiento con cuidado, pero agregando en esta ocasión (al estar completamente en 3D) la posibilidad de mover la cámara, así como usar vistas en tercera persona en torno a nuestros personajes, pudiendo calcular distancias, ángulos y perspectivas, que nos ayudarán bastante a la hora de despachar gente de lejos, o de evitar ser vistos por algún loco en una torre.
De acuerdo con unos videos que se pudieron ver por Internet, el juego se ve bastante interesante. En ellos se vieron las capacidades del motor gráfico que se usará en esta ocasión, y aunque no se mostraba el aspecto final, el juego se veía bastante bien. La capacidad de mover la cámara libremente, los efectos de iluminación y las animaciones le daban un toque realista a un juego cuyo predecesor estaba en 2D. Pero también se notaron varias cosas que quedan bastante feas, como que al poner la cámara en tercera persona se ve que aparentemente los "malos" sufren graves casos de miopía, porque teniendo a uno de nuestros personajes justo delante pero fuera de su "rango de visión" (aunque eran perfectamente visibles) no notaban nuestra presencia para nada. Si bien esto es para mantener el estilo del anterior, ahora se ve bastante feo. En lo que respecta al juego, sigue siendo lo mismo: controlamos a varios personajes a la vez, cada uno con habilidades especiales (la minita con su prominente encanto para distraer, el indio que puede matar a distancia sin hacer ruido con su arco) que deberemos utilizar según la situación y nuestro criterio con el fin de cumplir el objetivo sin perder ningún miembro del grupo, aunque con el agregado de -en caso de perder el control de la situación- poder solucionar todo a balazos al mejor estilo arcade con la vista en tercera persona...



• Una hermosa vista desértica •



La secuela de Desperados viene con todo, apostando a mezclar la estrategia que caracterizó a su predecesor con una vista en tercera persona para planear y calcular mejor nuestros movimientos. Esta combinación sin duda es explosiva, pero no sabemos qué cabeza es la que va a volar: la nuestra o la de sus desarrolladores.



FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Q4 2006
•Demo: No disponible
•Género: Arcade / acción
•Compañía: Midway
•Distribución: Midway

STRANGLEHOLD

POR Walter Chacón

MAX PAYNE A LO WOO

Mucha gente odia a John Woo, el director de cine. Yo no sabía el porqué, no recuerdo ninguna de sus películas. Entonces me enteré (gracias IMDB) que fue el director de Misión Imposible 2, así que también empecé a mandarlo a pasear. Mucha fue la sorpresa mía cuando me enteré de que ayudaría en la creación de Stranglehold… Ni hablar cuando descubrí que también dirigiría la nueva película de He-Man: He-Man and the Masters of the Universe.

NO SE ME OCURRE NINGÚN CHISTE SOBRE SAN PATRICIO

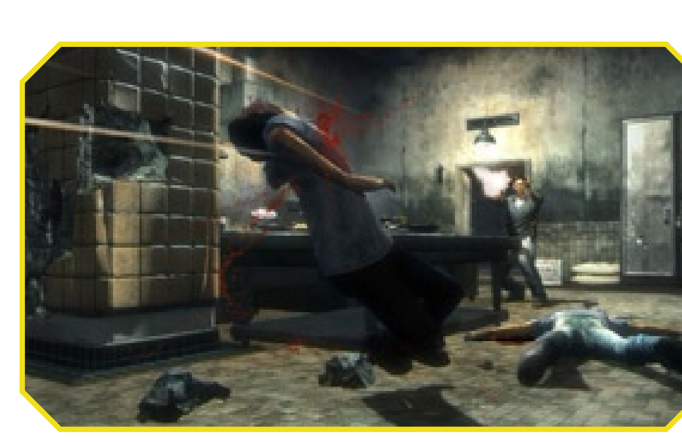
Stranglehold será una-especie-de continuación de Hard Boiled, película hecha en 1992, en el que el actor principal era Yun-Fat Chow ("Crouching tiger, hidden dragon", "Bulletproof monk", etc) encarnando a… ¡El inspector Tequila! Como en toda película de Woo (¿Hard Target la hizo él? Whoa), el tipo disparaba con dos pistolas a medio mundo, sin recargar y explotando la mitad de los escenarios. Hablemos ahora de lo que tendrá el juego.
Según prometen los desarrolladores, lo mismo que dije arriba, nada más que con brillitos. Siendo más preciso, la historia involucrará guerras de bandas, algo de la mafia rusa y una visita a Chicago, sólo para vivir la acción al estilo Woo (¿John también dirigió Contra-cara? Cuántas revelaciones). Tendremos muchos momentos para llevar dos armas y Tequila tendrá la capacidad de usarlas aunque esté desarrollando otras acciones al mismo tiempo, como saltando por los costados, haciendo autógrafos o tomándose su nombre. Los escenarios serán totalmente destruibles (al menos la mayor parte), implementando lo que Midway llama Massive Destructibility -¡que patentaron como "Massive D"!- y, combinándolo con trucos de cámara en algunas situaciones, obtenemos una adaptación bastante buena de la película original. Pero acá falta algo… Ah, cierto, el Slow Motion. Porque todos sabemos que si un juego no tiene Bullet Time, no puede ser considerado juego, sea el género que sea. Es más, seamos locos. Llamaremos a este efecto que hace todo lento, dándonos una ventaja tremenda para apuntar, Tequilla Time. O Tequila Time Slow-Motion System si quieren sonar como Maxi hablando del HDR.



En la parte gráfica -que es la que más le importa a la mayoría aunque no lo admitan- el juego contará con la física Havok y usará el Unreal Engine 3.0… Para algunas de las cosas que soporta este motor, pueden leer la nota de Unreal Tournament 2007 -que igualmente leerán en algún momento-. Me limito a decir que los tiroteos contarán con unos grandes efectos y con brillitos de última generación.

Obviamente deben saber que el juego no planea ser nada serio y tal vez tampoco sea un clásico de aquellos, pero seguramente nos entretendrá por muchas horas como lo hacen las películas de Woo (¿Código flecha rota también? Me tienen que estar jodiendo).





Ficha técnica
•Fecha de salida: Q3 2006
•Demo: No disponible
•Género: RTS
•Compañía: Relic
•Distribución: THQ

Company of Heroes

¿Por qué peleamos? (Por favor que alguien me lo diga de una vez)

POR Maximiliano Nicoletti

Hace casi siete años abría yo una cajita con un manual de tamaño enorme, con más historia que explicaciones sobre cómo instalar y manejar un juego. Ese jueguito tenía por nombre Homeworld, y la desarrolladora se llamaba Relic. De un futuro en busca de un planeta natal, a un pasado en busca del bigotito de Hitler, pasaron pues ocho años. ¿Por qué de un juego con una historia tan larga que no entraba en el gameplay llegamos a un juego en lo que la mayoría de los datos que se dieron a conocer son basados en los grafiquitos? Maldita sea la nueva época de los gráficos como caballitos de batalla. Quiero mi Wolfestein 3D.



Comandando a la compañía Able durante (otro más y van...) la Segunda Guerra Mundial, tendremos la tarea de llevar a dicho conjunto a través de la campaña de Normandía, en un movimiento totalmente ficticio pero basado con precisión en la verdad de la milanesa. O sea, basado en la historia real. ¿Cuánto de ficticio? El objetivo será el real, obviamente: matar Nazis y reforzar el asalto Aliado. De ahí en adelante, eventos, pequeños objetivos, diseño de algunas ciudades y pueblos, e incluso algunos aspectos de "la historia" toman una pequeña "licencia creativa", por no decir que en lo único que se van a basar es la fecha de inicio de la guerra, mientras se inventan el resto. Claro que también se dice que podremos jugar con cualquiera de los dos bandos en la campaña single player.

Acá pondría "Mediiiic", pero ya no tengo las ganas

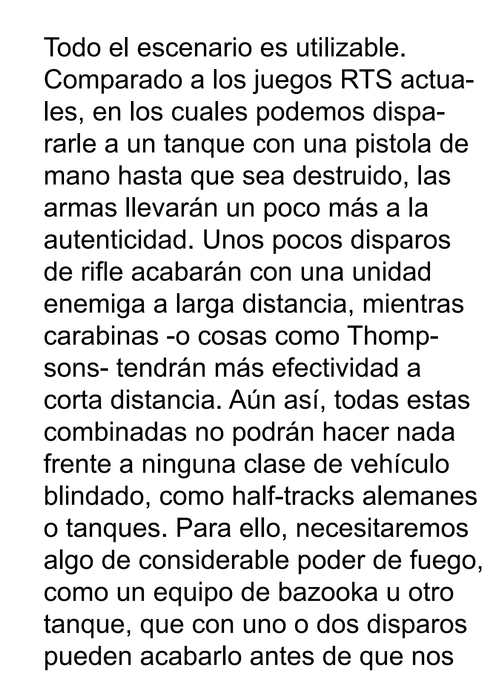
Obviamente, un juego de la Segunda Guerra Mundial tiene que ser promocionado como una integración entre tal cosa del gameplay, en este caso la activa forma de Estrategia en Tiempo Real presentada en Warhammer 40000: Dawn of War; pero con ligeros cambios que no se han dado a conocer (una vez más porque al parecer lo único que se dignan en dar a conocer es el sistema gráfico y nada más), y grandes escenas de la Segunda Guerra Mundial vistas en cine y TV, sin dudas destacando a los dos mega éxitos, Saving Private Ryan y Band of Brothers. Lo que es cierto es que si bien hay ya trillones de juegos de la Segunda Guerra Mundial, éste puede ser uno de los que mejor se vea, a pesar de ser un "simple" RTS. "Simple" porque la gente de Relic promete que después de este juego, puede llegar a ser muy difícil regresar al tipo de RTS que vimos hasta esta época (siguiendo el aspecto crítico, no sería la primera vez que se dice eso).



Detallado como mira de sniper

Para este título, Relic desarrolló desde la nada el nuevo motor gráfico Essence, con el cual trata de integrar todos los efectos de los sistemas de próxima generación y sacarles la mayor cantidad de jugo posible. Efectos como HDR, normal mapping, iluminaciones dinámicas y efectos de shading muy avanzados estarán disponibles en la versión final de Company of Heroes. Asimismo, se suma a todas las innovaciones el uso de un sistema de mapas dinámicos, mediante los cuales podemos llegar a destruir toda una ciudad, si tenemos el suficiente poder de fuego, con el fin de crear un atajo entre el punto A y el punto B, sin necesidad de dar cuarenta vueltas; o elegir nuestros puestos de cobertura y flanqueo.





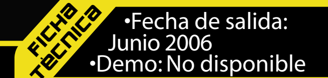
Todo el escenario es utilizable. Comparado a los juegos RTS actuales, en los cuales podemos dispararle a un tanque con una pistola de mano hasta que sea destruido, las armas llevarán un poco más a la autenticidad. Unos pocos disparos de rifle acabarán con una unidad enemiga a larga distancia, mientras carabinas -o cosas como Thompsons- tendrán más efectividad a corta distancia. Aún así, todas estas combinadas no podrán hacer nada frente a ninguna clase de vehículo blindado, como half-tracks alemanes o tanques. Para ello, necesitaremos algo de considerable poder de fuego, como un equipo de bazooka u otro tanque, que con uno o dos disparos pueden acabarlo antes de que nos generen más bajas. El lugar desde donde disparemos también tendrá un papel importante, ya que si disparamos un proyectil desde la retaguardia del tanque le generaremos un daño aun mayor al que recibirá desde el frente.



Carrera, ¡mar-ch!

Los modelos tendrán su ratito de gloria también. Cada modelo de unidad acuática, terrestre o incluso de aire, incluyendo así a cada soldado de la compañía, cada tanque y cada avión que haga su ronda de bombardeos, tendrá un detalle increible. Por ejemplo: un soldado norteamericano al inicio de una batalla podrá ser observado desde una vista aérea alejada o podremos hacer zoom sobre él lo más posible, para observar cada uno de sus detalles, desde el uniforme limpito hasta su casco lustrado y brillante que refleja la luz del Sol. Con el comienzo y avance de la batalla, se irá ensuciando, el casco se embarrará con los movimientos de tierra y explosiones que sean cercanos al soldado, etc. Los modelos, a su vez, contarán con movimientos basados en animación esquelética, que les sumará aún más realismo a cada una de las acciones que realice. Así es que desde una posición de firme, rifle al hombro, el soldado puede hacer una carrera a campo traviesa, ser lanzado por una explosión, levantarse, avanzar lo más cauto posible, ponerse a cubierto tras un tanque, llegar tras una roca y lanzarse cuerpo a tierra para disparar una ráfaga de balas sobre líneas enemigas, todo con una calidad y realismo pocas veces vista; y créanme, porque yo mismo lo vi en uno de los videos de la última E3 que andan dando vueltas por Internet. Para sumar, el HDR y la iluminación y sombras dinámicas combinadas, dan a un solo soldado la posibilidad de recibir sobre su cuerpo unas cuarenta luces de diferentes colores, siempre con el realismo de la física realista aplicada en el engine, y que se reflejará en, por ejemplo, batallas nocturnas o a media tarde.





•Fecha de salida: Junio 2006
•Demo: No disponible
•Género: RTS
•Compañía: Stainless Steel Studios
•Distribución: Virgin Play

Rise & Fall: Civilizations at War

POR Facundo Szraka

UNA NUEVA EXCUSA PARA IR A LA GUERRA

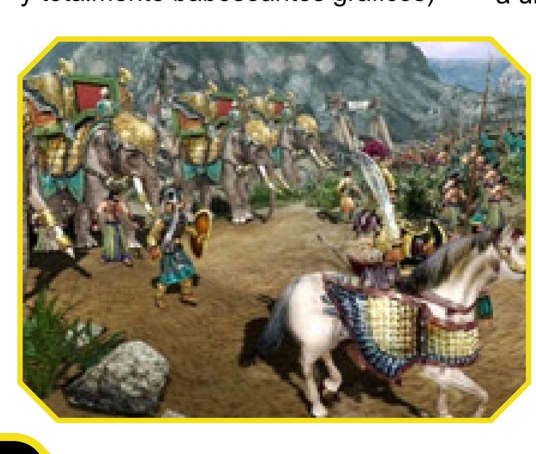
Muchos de nosotros -jugadores empedernidos- somos amantes de ese hermoso género llamado RTS, cuyos títulos largamente conocidos por todos nos han quitado horas y horas de nuestras poco agraciadas vidas. A mitad de este 2006 llegará un título que promete arrebatarnos y succionar nuestras vidas nuevamente. ¿Qué lo hace prometedor? Sigan leyendo, no sean vagonetas.

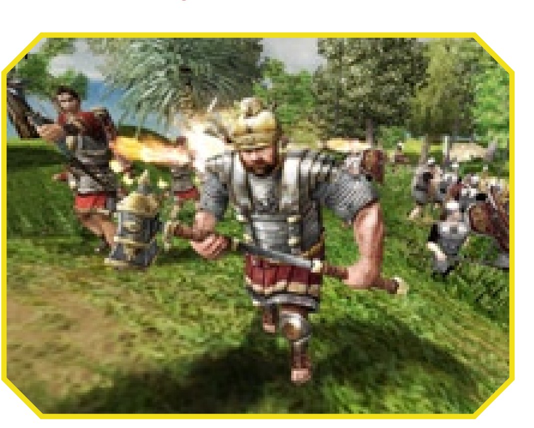
HACIENDO UN POQUITO DE HISTORIA

Rise and Fall: Civilizations at war tiene una historia con bastantes altibajos en su desarrollo, cambios constantes en su fecha de lanzamiento y la sombra del cierre del estudio desarrollador, Stainless Steel Studios, ahogados por la falta de inversión monetaria por parte de la gente de Midway. Tras varias idas y venidas, finalmente se pusieron los billetes sobre la mesa para poder finalizar el proyecto tan postergado. Teniendo confirmada la fecha de salida y, como plus, tener detrás a gente como Rick Goodman -creador de joyas como Age of Empires y Empire Earth- es casi una garantía de calidad.

¿DIPLOMACIA? ¡A POR LAS ARMAS!

Lo primero que saltará a la vista del jugador (además de sus tremendos y totalmente baboseantes gráficos) es la escala de nuestras tropas en comparación con los barcos, edificaciones, catapultas y demás artilugios guerreros. Acá, las paredes y vallados son enormes y nuestros pobres miles de soldados son hormiguitas con un triste destino por delante. En relación a otros juegos del género, Rise and Fall tendrá todas las escalas y proporciones de todos los elementos del escenario ajustadísimos para dotar las batallas de mayor realismo y, además, ver cientos, miles de soldaditos peleando al mismo tiempo y tener un amplio panorama de lo que está sucediendo. Las civilizaciones que podremos comandar y que para nuestra alegría dejaron a un lado la diplomacia para sentir el fragor de la batalla son cuatro: Grecia, Roma, Egipto y Persia; quienes se masacrarán a lo largo de la historia. Además, contará con el ya clásico modo Héroe, donde podremos elegir entre ocho personajes históricos, como por ejemplo: Alejandro, Cleopatra, Sargon y Julio Cesar, entre otros. Uno de los puntos originales del título es la inclusión de una cámara personal sobre nuestro héroe, donde podremos directamente combatir contra nuestros enemigos y tomar decisiones en medio de la batalla. También tendremos a nuestra disposición más de 80 unidades de combate terrestres y marítimas, donde encontraremos rarezas como los elefantes.
Sumando todos estos elementos y agrandándole que podría resultar el juego de estrategia más fiel a la historia, más un apartado técnico de lujo, es un título que los amantes de los RTS deberán seguir de cerca y que, posiblemente, nos deje pegados al monitor largas noches de soledad.





Ficha Técnica
•Fecha de salida: Q1 2006
•Demo: No disponible
•Género: MMORPG
•Compañía: S-Studio
•Distribución: Webzen

Soul of the Ultimate Nation

POR Matías Leder

Diablo II • Ragnarok • Guild Wars

"¿Qué tendrá ese Juego?" se pregunta uno cuando piensa en el MU. Medio mundo lo detesta, pero la otra mitad lo juega de manera enfermiza, a pesar de ser simple, y de que el exceso de servers con rates altísimos lo tornan increiblemente aburrido de jugar; y aún luego de admitir esto, ¡la gente lo sigue jugando!
Ahora Webzen nos trae Soul of the Ultimate Nation (juego al que mi pereza obliga a llamar SUN de ahora en más).



Y el argumento es otro, ¿no?

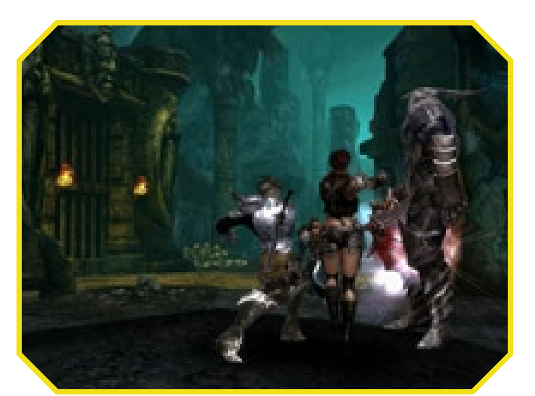
Cuando el malvado emperador comienza a usar sus poderes para purgar de recursos a sus tierras y su gente, un grupo de aventureros deberá levantarse para oponerse y… Bleh; es igual que en el MU pero cambiaron demonio por emperador.
Sin embargo en un MMORPG el argumento es lo de menos; la mecánica es simple, matar algo para conseguir plata, equipo y experiencia para mejorar nuestro personaje y poder fanfarronearlo frente a los que empezaron después que nosotros. Pero aquí se ve algo diferente: el único momento donde parece que estamos en un juego masivo es al estar en los pueblos comprando cosas y armando algún grupo, porque al momento de pelear, lo hacemos en una zona aislada y privada, sólo para tu grupo; eso tiene doble filo, porque si bien nos permite evitar a esos jugadores de nivel alto que simplemente se dedican a joderle la vida al resto, también elimina parte del atractivo de un mundo donde miles de personas juegan a la vez. De igual forma contará con un sistema de combate basado en las consolas, donde el mouse no existe, lo que puede disgustar a los que están acostumbrados al mouse y teclado (o sea a todos) pero como todo juego, es cuestión de tomarle la mano. Además un sistema como éste puede implicar controles distintos para cada clase, lo cual es bueno ya que agrega variedad y cambiar de clase es como cambiar de juego, prolongándole la vida.

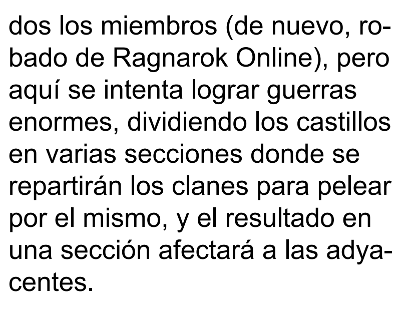


Contamos con cinco clases diferentes, que son las standard estos días, y bastante similares a las de Diablo II debo decir (ver cuadrito). Y un punto que aseguraron diferenciaría a este juego del resto es poder especializar a nuestro personaje, pudiendo crear diferentes subclases dentro de cada una; así, dependiendo de las habilidades que vayamos subiendo, la forma de pelear de cada personaje se diferenciaría de otros de la misma clase. ¿Fresco no? No para alguien que haya jugado Ragnarok Online o el mismo Diablo II (no entiendo por qué anuncian con bombos y platillos algo que otros ya vienen sacando desde hace rato).
El juego originalmente traerá un nivel límite 100 y aseguran le tomará a un jugador unos seis meses en alcanzarlo, esto teniendo en cuenta que el juego incuye el odiado sistema de fatiga, que hace que dejemos de recibir experiencia despues de doce horas seguidas jugando; créanlo o no, esto salva vidas, aunque es probable que no exista en las versiones fuera de Asia.

Charas con alma de GM

Al entrar al juego podemos elegir si queremos ir a algún lugar simplemente a machacar bichos o si queremos entrar en una misión. Y, como ya dije, en este juego podemos generar mapas exclusivos para nosotros, ya sea por la misión o simplemente para reventar todo lo que se mueva; pero cuando lo hacemos tenemos control total sobre el mismo, pudiendo elegir que enemigos queremos que aparezcan, la cantidad, dificultad y demás. Esto también es algo complicado porque si le das a los jugadores el más mínimo control van a explotarlo hasta cansarse; así que si Webzen no nos muestra alguna contrapartida para esto, podríamos estar ante el MMORPG más repetitivo que pueda existir. Y eso es mucho. Sobre todo después de que Webzen nos trajera ya MU.
En los mapas de misiones tenemos dos tipos: las misiones normales y las de… Estem… Llamémoslas "las del argumento" (se llaman "mission" y "quest", ¿qué quieren que haga?) con la particularidad de que las segundas narran parte de la historia del juego y que sólo pueden jugarse una vez, mientras que las primeras pueden jugarse todas las veces que quieran. Ambas misiones estarán scripteadas, con varios momentos cambiantes y contarán con bosses bastante jodidos cuyas posibilidades de obtener algún objeto especial nos llevará a arruinar las misiones por tratar de hacerles frente.
En el apartado PVP contamos con diferentes tipos: mapas normales donde machacarnos entre todos; o castillos, cuyas puertas se abrirán a una hora prevista y el clan que logre conquistarlo deberá defenderlo de los demás, para poder obtener los beneficios que éste otorga para to-





dos los miembros (de nuevo, robado de Ragnarok Online), pero aquí se intenta lograr guerras enormes, dividiendo los castillos en varias secciones donde se repartirán los clanes para pelear por el mismo, y el resultado en una sección afectará a las adyacentes.

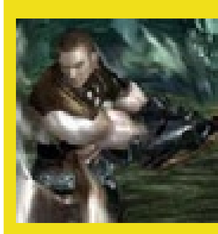
Un coreano grandote

Webzen es una desarrolladora coreana bastante exitosa en Asia, donde las preferencias de los jugadores son diferentes a las de Occidente; es por esto que en estos lares sus juegos anteriores recibieron críticas tan negativas, catalogándolos de simplones y poco profundos. Sin embargo ha creado y mantiene varios juegos MMORPG, que siguen siendo ampliamente jugados, más precisamente en Argentina. Es raro entrar durante la noche a un cyber de juegos y no encontrar a alguien jugando MU.
En fin, luego de que Webzen robara Diablo y a partir de él creara un juego Masivo Multiplayer Online pasaron algunos años, pero al fin tomó los personajes de Diablo II, el manejo de skills y PVP de Ragnarok, y el gameplay de Guild Wars; revolvió un poco y próximamente SUN saldrá a la luz, con varias ideas bastante raras, pero quién sabe. Lo que sí es seguro es que al menos se lleva el premio al clon más bonito, y los seguidores de MU van a jugar este juego, así que tienen una buena cantidad de jugadores asegurada.

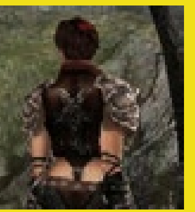




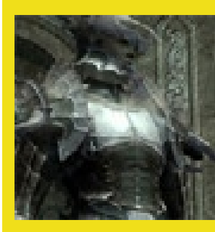
Ultimate Choreo of Character



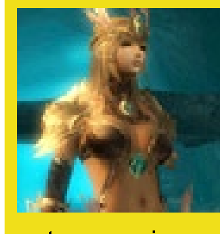
Berzerker (Bárbaro): Duro y grandote, usa una barrita de "furia" que al llenarla se produce un efecto bastante ruidoso que tal vez moleste a tus compañeros... Pero no se van a quejar cuando vean como machaca y destroza todo.



Valkyria (Amazona): Tal vez la clase que se volverá el ícono del juego, aparece en casi todos los screens y wallpapers; usando una ballesta en cada mano y pudiendo invocar mascotas. Por ahí se vio un ataque especial llamado Blood Rain, donde la Valkyria salta y deja caer una lluvia de proyectiles sobre un grupo de enemigos; es como poner dos cubitos de Devil May Cry en tu vaso de Guild Wars.



Dragon Knight (Paladín): Quien usa ataques más estilizados cuerpo a cuerpo y reside más en la agilidad; posee un grupo de efectos pasivos que aumentan sus habilidades y las de su grupo… ¿Se llamaran Auras por casualidad? También puede proyectar ilusiones similares a las de la asesina de Diablo 2.



Elementalista (Hechicero/a): Que, valga la redundancia, lanza hechizos que en esta ocasión podemos elegir entre agresivos y benéficos; dependiendo de lo que elijamos vamos a atacar o a curar y potenciar a nuestro grupo.

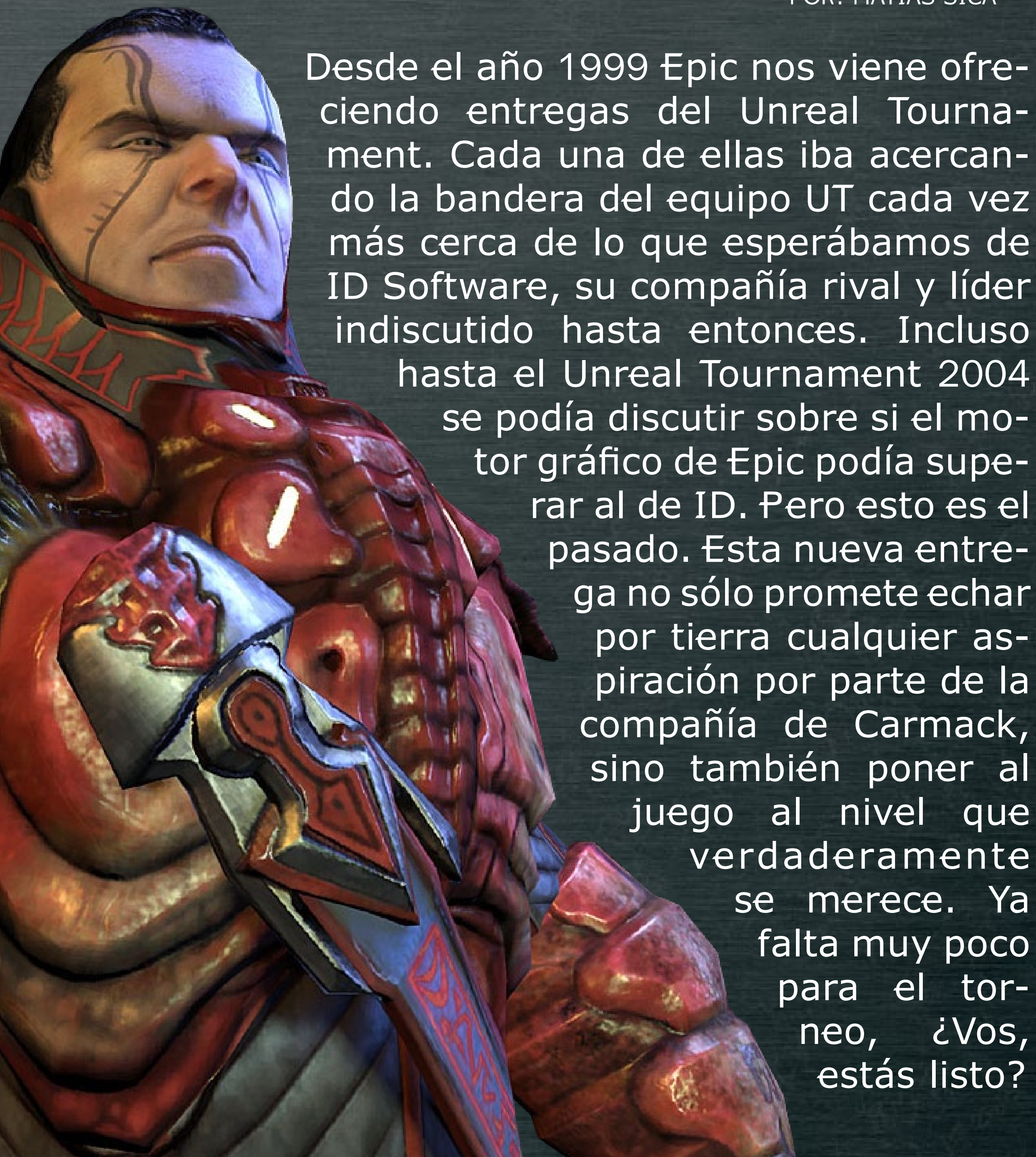
Shadow: Del que no hay nada de información, pero apostaría una botella de Salsa GF a que es idéntico al Necromancer (lo cual puede ser desastroso en un MMO).

Ficha Técnica:

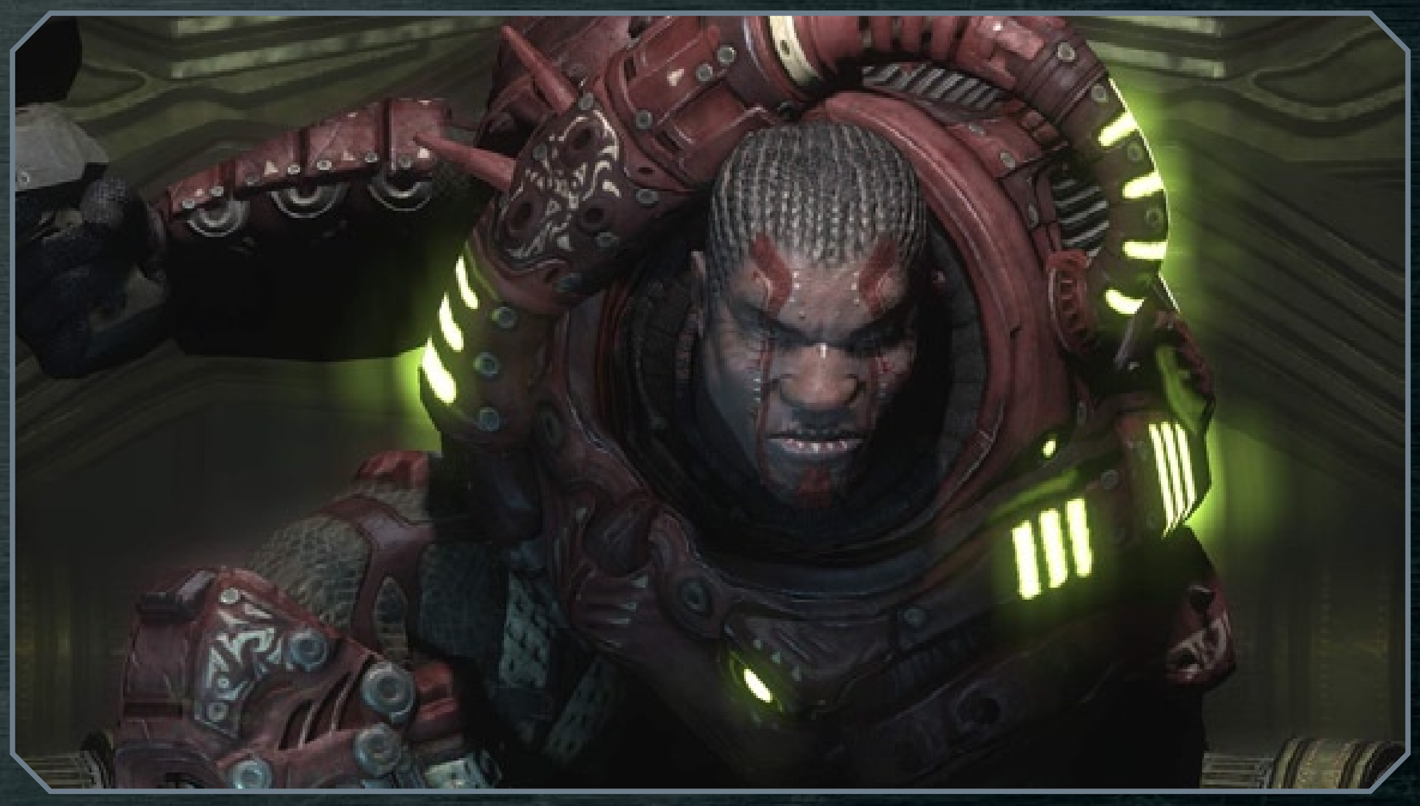
- Fecha de salida: Fines 2006
- Género: FPS
- Demo: No disponible
- Compañía: Epic Megagames
- Distribución: Activision



POR: MATÍAS SICA



Desde el año 1999 Epic nos viene ofreciendo entregas del Unreal Tournament. Cada una de ellas iba acercando la bandera del equipo UT cada vez más cerca de lo que esperábamos de ID Software, su compañía rival y líder indiscutido hasta entonces. Incluso hasta el Unreal Tournament 2004 se podía discutir sobre si el motor gráfico de Epic podía superar al de ID. Pero esto es el pasado. Esta nueva entrega no sólo promete echar por tierra cualquier aspiración por parte de la compañía de Carmack, sino también poner al juego al nivel que verdaderamente se merece. Ya falta muy poco para el torneo, ¿Vos, estás listo?



Antes de empezar a hablar del juego en sí, veamos un poco la histórica "pica" que se viene desarrollando entre dos compañías dedicadas al lanzamiento de juegos de Disparos en Primera Persona (FPS) específicos para Multijugador. Por un lado tenemos a ID Software, desarrolladora de clásicos como Wolfestein 3D, el Quake III y el futuro Enemy Territory – Quake Wars; por el otro a Epic, que viene mejorando la licencia Unreal Tournament con cada entrega. Al principio era bastante obvio quien llevaba la delantera. Hasta no hace poco la excusa para mejorar nuestro hardware era justamente, el inminente lanzamiento de ID. Recuerdo hace ya muchos años que la aparición de la primera placa exclusiva para 3D, la Voodoo le debió su éxito al sorprendente adelanto que podíamos apreciar en el Quake 2, una vez que la teníamos instalada.

Con el paso del tiempo la distancia entre los respectivos lanzamientos fue disminuyendo, no sólo porque el trecho entre los resultados gráficos fue haciéndose cada vez más pequeño, sino porque en las entregas de Epic siempre se hizo énfasis en la prolijidad del título terminado, la comunidad online y por sobre todas las cosas, en la jugabilidad; en especial todo en el balance de las armas, pudiendo un jugador con poca experiencia o que no conozca el mapa defenderse relativamente bien, así como también aquel que le haya dedicado suficientes horas al juego puede ejecutar maniobras más pulidas y profesionales, que no sólo se ven bien, sino también significan una ventaja considerable respecto de aquel que no le ha tomado la mano todavía. En síntesis, la saga Unreal Tournament se caracteriza por ser accesible para el principiante sin dejar de interesar al jugador profesional, que irá encontrando pequeños detalles que mejoran sobremanera su efectividad dentro del juego.

ARRANCANDO MOTORES

Detrás de todo hombre hay una buena mujer y detrás de todo gran juego hay un excelente motor. El Unreal Tournament 2007 estará potenciado por la última maravilla de Epic Megagames, el Unreal Engine 3, diseñado específicamente para sistemas y consolas de nueva generación. Podría numerar la enorme cantidad de efectos que soporta (lo haré más abajo, a fin de satisfacer la curiosidad de los conocedores sobre el tema), sin embargo las fotos hablan por sí mismas. De más está decir que necesitaremos hardware de última generación para poder correr el juego con el mayor nivel de detalle y que, al menos al principio, no será un lujo que podremos darnos todos. Sin embargo, así como el juego está pensado para brindarnos no horas -sino años- de diversión, el motor gráfico está diseñado para brindar alegrías durante todo el tiempo posible, o al menos, hasta que tengamos noticias del Unreal Engine 4.
Dentro de las características del motor gráficos tenemos: color de definición con soporte para 64 bits; soporte para todas las técnicas modernas de pixel lighting and rendering entre las que se incluyen normal, mapped, paremeterized pong lighting así como también la opción de que las luces sean controladas directamente por el artista; filtro anisotrópico; virtual displacement mapping; light attenuation functions; pre-computed shadow masks; directional light maps; and pre-computed

EVERY SAGA HAS A BEGINNING

La primera versión del Unreal salió al mercado en el año 1998 redefiniendo lo que se esperaba de la tecnología 3D en aquella época, ofrecía luces dinámicas, volumétricas y atmosféricas, así como excelentes herramientas de desarrollo, scripting y capacidad de modificación.

bump-granularity self-shadowing using spherical harmonic maps. Y esto es apenas una pequeña parte de lo que nos ofrece este motor gráfico. De más está decir que tenemos Unreal para rato.
A pesar de todo esto, Epic asegura que el juego estará optimizado para sistemas menos potentes (o sea, los nuestros) y que aún con los requerimientos mínimos podremos disfrutar del juego sin perder mucho nivel de detalle. Será cuestión de esperar a ver si la gente de Epic cumple su promesa, caso contrario tendremos un bonito demo, pero no un juego online para las masas.

EMPIEZA EL CAMPEONATO

Hasta ahora todo bien, el motor es muy bonito y todo eso, pero ¿qué ofrece este título? El Unreal Tournament siempre se caracterizó por ser un juego con la suficiente cantidad de contenido como para poder correrlo así como viene, pero a su



vez brinda enormes posibilidades de expansión, en la mayoría de los casos, con el visto bueno de la compañía. En esta nueva entrega se mejorará todo aquello que hace que el Unreal Tournament sea lo que es, pero a su vez se hará hincapié en nuevas y mejoradas posibilidades online, así como también un tipo de juego mucho más rápido y furioso que lo diferenciaría de FPS tácticos como el Battlefield 2 o similares.
En lugar de intentar predecir donde irá a aterrizar el oponente, nos veremos incentivados a acercarnos para entregar todo el daño posible. De seguro el juego será tanto o más rápido que su antecesor, sin por ello perder el increíble balance táctico que caracteriza a esta saga.

Otra de las mejoras del juego son los mapas: en lugar de parecer niveles cerrados, los del Unreal Tournament 2007 se verán más como un pequeño ecosistema que a su vez será parte de un mundo mucho más grande y complejo. Cada uno de estos mapas tendrá una función específica dentro del mismo.

Por ejemplo, uno de los mapas, Carbonfire, está ambientado dentro de una fábrica de producción de robots. En él podremos ver las distintas etapas de fabricación dentro de la línea de ensamblaje así como su posterior embalaje y envío a los distintos sistemas donde serán utilizados. No hace falta mucha imaginación para suponer que podremos utilizarlos como peso muerto para eliminar a nuestros contrincantes. Por primera vez en un juego de este tipo, la física tiene un papel preponderante en la dinámica del combate. Además de ragdoll, este juego nos permitirá interactuar con todos los elementos del mapa, vehículos complejos, y objetos desmembrables. Estos objetos tendrán propiedades físicas similares a los de la vida real, como por ejemplo materia e incluso fricción.



Y aún así, sigue siendo un nivel diseñado para el deathmach puro y duro que mencioné anteriormente. Es este sensible ajuste fino a lo que apunta el juego, un objetivo endiabladamente difícil pero, considerando el historial de los títulos anteriores, podemos esperar que la gente de Epic cumpla y con creces.

El juego ofrecerá los clásicos modos de Asalto o Dominación, así como el esperable Deathmatch, Team



Deathmach o Capturar la Bandera. La novedad de esta entrega es el Conquest, bastante similar a Asalto en su naturaleza, pero esta vez no lucharemos en un solo mapa, sino en muchos así como también las municiones y demás recursos serán limitados, dependiendo de nuestro éxito el que vuelvan a aparecer. El objetivo del mismo es incentivar el pensamiento a largo plazo, teniendo que coordinar y ejecutar estrategias con nuestros compañeros de equipo que nos permitan ganar no sólo una batalla, sino la guerra completa.

También en el juego harán su aparición viejos favoritos de la saga, como las botas de salto y muchas de las armas que ya son clásicas en la colección. El jugador contará con once tipos de armas diferentes y hasta dieciocho tipos de vehículos (nueve de los Axons y nueve de los Necris, entre los que se encuentran el Goliath y el Scorpion) que seguramente serán modificados para adaptarse a las nuevas posibilidades del motor gráfico y se presume que se comportarán como esperamos, aún con las nuevas opciones que éste ofrece.

ROBOTITOS INTELIGENTES

Desde el viejo y querido Unreal (sí, el primero) que Epic se luce en cuanto a lo que a Inteligencia Artificial se refiere, perfeccionándola una y otra vez, incluso en los títulos que supuestamente tendríamos que jugar contra personas. Recuerdo cuando recién salía el Unreal Tournament 2004 el escuchar a más de uno confundirse jugadores controlados por la máquina con personas detrás de una PC. Con la versión 2007 podremos esperar mejoras en la capacidad de los bots (jugadores controlados por la máquina) para tomar decisiones respecto de por qué caminos ir, qué decisiones tomar y cómo comportarse en equipo. Así como también tendrán conciencia respecto de los objetos utilizables dentro del mapa, pudiéndolos usar como si de un jugador humano se tratase. También serán capaces de tomar decisiones no sólo respecto de lo que les conviene a corto plazo, sino que podrán planificar estrategias de largo alcance que les permitan derrotar a oponentes humanos en el nuevo modo Conquest.
De más está decir que este sistema de inteligencia artificial será de fácil acceso para todo aquel que quiera modificarlo de alguna manera, incluso si es necesario cambiar completamente el tipo de juego, permitiendo a la máquina comportarse de la misma forma que lo haría un oponente de un juego similar del mismo género e incluso de un género completamente distinto. Una vez más, este motor



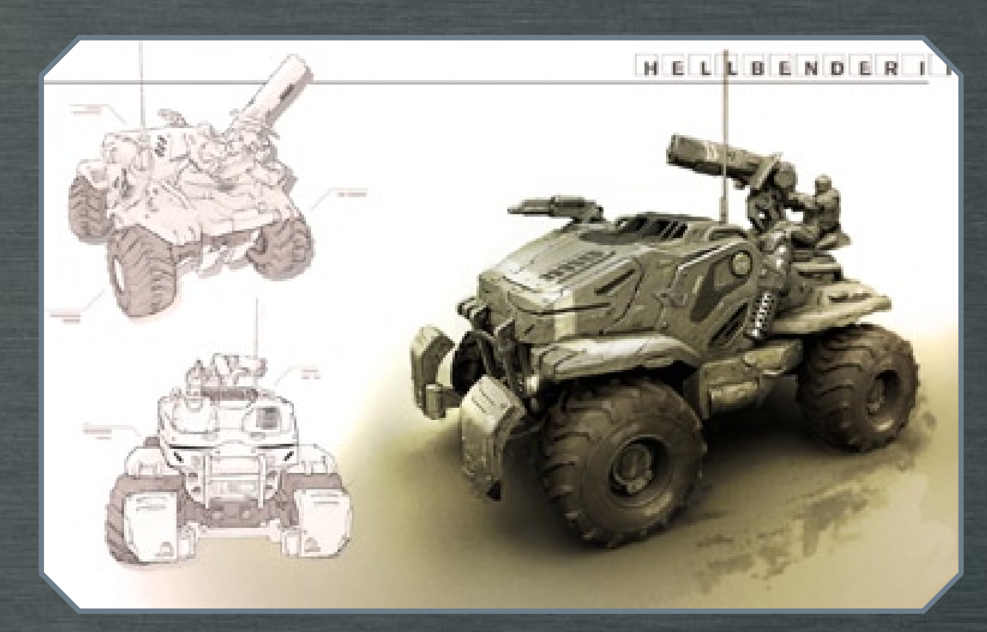


gráfico demuestra su capacidad de adaptación que lo posiciona no sólo como la mejor alternativa en lo que a juegos de disparos en primera persona se refiere, sino también en RPGs (juegos de rol) e incluso juegos de estrategia en tiempo real o por turnos.

EPIC SE LAS TRAE

Todo esto no valdría de mucho si el juego fuera un ente cerrado. Afortunadamente Epic es pionera en lo que a desarrollo y apoyo de comunidades de jugadores se refiere. Apenas salga este título podremos esperar las correspondientes herramientas de desarrollo y al poco tiempo la excelente comunidad del Unreal nos proveerá de mapas de la misma calidad que los originales, además de gratuitos. Ni hablar de los mods (modificaciones al juego original) que tampoco tardarán mucho en salir, muchas de ellas inspiradas en otras ofertas exitosas dentro del género.

Tenemos las herramientas, tenemos el juego. ¿Qué tal de las características multiplayer? Poco se podría mejorar respecto de lo que nos ofrecía la anterior entrega. Sin embargo la gente de Epic está dispuesta a mejorar lo que otros considerarían inmejorable ofreciendo muchas más opciones de conectividad y de identificación de jugadores dentro de la red. Las opciones de juego se multiplicarán y el código de multijugador será tanto o más rápido que de costumbre, pudiendo jugar sin muchas dificultades aún con conexiones que rayan lo mínimo indispensable. Poco falta para que podamos disfrutar de eventos online contra miles de jugadores; y esta vez no serán entes anónimos, sino competidores con características individuales: afiliación a algún clan y, quien sabe, hasta quizás algún

HISTORIA DE UNOS GRANDES

Epic Games Inc. fue fundada en Rockville, Maryland en 1991. La compañía es el sueño del programador Tim Sweeney, al que luego se le unieron James Schmalz, Mark Rein y Cliff Bleszinski. Las primeras investigaciones que luego devendrían en Unreal comenzaron a mediados del año 1994 y continuaron hasta que el equipo de desarrollo estuvo completo. Fue durante esta época que James dejó Epic para crear Digital Extremes. La colaboración entre Epic y ésta compañía fue instrumental para el desarrollo del Unreal Tournament.





código de conducta para ver cómo ha sido su desempeño en partidas anteriores.

UNREAL KOMBAT

Al principio de la nota mencioné la sana competencia entre los ofrecimientos de Epic y los de ID y debido a la reciente información del último producto de esta compañía me veo obligado a hacer una pequeña muestra comparativa para ver si realmente Epic tiene posibilidades de robarle el trono a la omnipotente ID. En lo que a juego contra juego se refiere, Unreal Tournament siempre ha sido segundo. Primero contra los títulos de ID (Quake, Quake 2, Quake 3 e incluso Doom 3) y después frente a los juegos multiplayer de tipo estratégico como el Battlefield y sus respectivas continuaciones.

Aún a unos pocos meses del lanzamiento de este juego resulta difícil incluso para el entendido dar una opinión sobre qué nos depara el futuro, o mejor dicho, qué es lo que significa la aparición de un nuevo Unreal Tournament en el mercado de las PCs. En primer lugar, junto con la nueva entrega de Elder Scrolls, el Unreal Tournament es el nuevo exponente de las placas de última generación, a diferencia de la oferta de ID que está montada sobre un motor gráfico ya existente, por lo que desde el vamos veremos unos cuantos productos nuevos de compañías de hardware, así como también una disminución importante del precio del hardware existente.



También veremos que por un período de tiempo relativamente corto las consolas superarán a las PCs en cuanto a ofrecimientos se refiere, sobre todo considerando que veremos versiones de este juego y de otros similares disponibles para sistemas hogareños. Sin embargo esto terminará como siempre sucede en estos casos: en un período de aproximadamente un año a un año y medio el hardware medio estará, como mínimo, al mismo nivel que las consolas de nueva generación y veremos una subida importante en lo que a requerimientos mínimos se refiere, si es que no la estamos viendo ahora mismo.

Todo esto depende en gran medida del éxito de este juego. Claro que el avance tecnológico es inevitable, pero si tanto el Unreal Tournament 2007 como la continuación del Morrowind resultan ser decepcionantes, una gran parte de los usuarios de PCs se quedarán con el hardware que tienen hasta ahora y no se realizará el upgrade hasta que surja un título aceptable. De más está decir que en manos de este título reside gran parte de lo que esperaremos que sea un juego de aquí a dos años y en qué sistema podremos correrlos; o en el caso del que les escribe, qué sistema nos gustaría tener para poder disfrutar de las últimas propuestas.

TODOS LO QUIEREN

El motor gráfico del Unreal Tournament 2007 ya ha sido adoptado por algunos de los más prominentes desarrolladores de video juegos de nuestra época, entre ellos, Atari, Gearbox e incluso Sony, también se espera que tenga un papel importantísimo en el desarrollo de títulos para consolas de nueva generación, sobre todo para la máquina de Sony, la Playstation 3.



CONCLUSIONES

A modo de resumen veamos qué implica la salida de una nueva versión de esta saga, tanto en lo que significa como juego individual como en lo que al futuro del desarrollo de videojuegos en PC. Durante más de cinco años fuimos testigos de una fiera competencia por la supremacía en las arenas virtuales, primero entre ID y Epic y luego entre ID, Epic e infinidad de compañías que buscaban anexar un grupo humano cada vez más grande de guerreros virtuales. Posteriormente enunciamos las ventajas que presenta este título en lo que a tecnología se refiere; para ser más específico, las virtudes del Unreal Engine 3 y sus posibilidades. Luego las pusimos en la perspectiva de lo que este motor puede ofrecer tanto al juego en sí, como las posibilidades de modificación que ofrece fuera y dentro de este título en particular, sobre todo considerando la excelente predisposición que tiene Epic para el manejo de las comunidades online llegando incluso a premiar los mejores esfuerzos a través de concursos y de ofertas de trabajo.

Para bien o para mal, nos encontramos frente a un salto cualitativo de hardware y cuantitativo de dinero necesario para poder correr los juegos. Depende de estos títulos pioneros el establecer la cabeza de playa que permita a los títulos futuros tener al menos posibilidades de existir. Caso contrario, el desarrollo de hardware seguirá dormido hasta la próxima oportunidad.

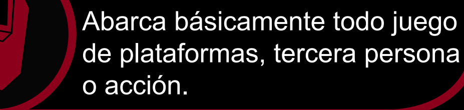
Pero volviendo al juego en sí, como todo buen título de Epic, y sobre todo por ser este título de Epic, promete mucho. Es muy probable que al menos se cumpla un buen porcentaje de lo que vienen prometiendo que será e incluso si no es la revolución de jugabilidad que se espera, al menos va a tener excelentes posibilidades de competir contra lo que ofrece la competencia. En el peor de los casos seguirá siendo el segundón que viene siendo hasta ahora. Después de todo, la comunidad de jugadores que juega Unreal Tournament (sobre todo en países sudamericanos) es un triste reflejo de los que juegan Quake 3 e incluso de los que juegan Counter Strike. Por las necesidades de hardware, va a ser difícil que esto cambie; pero quién sabe, puede ser que logre convertirse en el juego online de los gamers de altas expectativas y gordas billeteras. En los países del primer mundo, es posible que hasta quite del camino a tanques como el Battlefield 2 (algo difícil, pero no imposible). En el peor de los casos, será un bonito demo para mostrar a los amigos lo que el nuevo hardware puede hacer. Lo único que nos queda hacer en este caso es esperar a que Epic cumpla al menos una parte de lo que promete. Las cartas están echadas y no se sabe lo que nos deparará el futuro, o al menos la review de este juego.



reviews

JUECES, JURADOS Y EJECUTORES DE JUEGOS

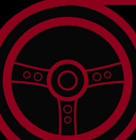
nuestros generos

arcade / acción:
Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica:
Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras:
Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes:
Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia:
Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS:
First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg:
Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	**50% - 59% [regular]**	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	**30% - 49% [malo]**	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	**0% - 29% [patético]**	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido@@@@

Desarrollador: Midway Games Distribuidor: Midway Games Soporte Multiplayer: Internet hasta 4 jugadores@@@

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS

POR Santiago Platero

NO SOLO DE CIVILIZATION VIVE EL HOMBRE

Si hay un género que me encanta es el 4X (exploración, expansión, explotación y exterminación), y más si son por turnos. Un buen exponente de este subgénero es la saga Civilization, por lo tanto las comparaciones van a estar a la orden del día. Galactic Civilization 2 (a partir de este momento, GC2, porque es muy largo) es el típico 4X, más que similar a los Civilization pero con muchos agregados interesantes. De la mano de la compañía Stardock, conocida por producir fantásticas utilidades para modificar la imagen de nuestro Windows, viene este émulo del Civ pero en el espacio.

¿SÓLO UN CLON DE CIVILIZATION PERO EN EL ESPACIO?

Básicamente, la premisa son las cuatro equis pero en el espacio. Se empieza en un planeta pequeño y perdido en la galaxia (la Tierra, adivinaron) y con sólo dos navíos: una nave colonia y la nave insignia, que para entonces no sirve más que para explorar. Pero antes de empezar el juego, podemos elegir que civilización jugar, si es que la Alianza Terrana (así se denominan a los humanos) no nos convence.
Además, también tenemos para elegir la alineación política, que obviamente nos dará bonificaciones y penalizaciones en algunas áreas, y la idea es tener esa tendencia política en todo el juego, cosa de aprovechar al máximo las bonificaciones y minimizar las penalizaciones.



La idea principal, siendo un típico 4X, es ir expandiéndonos, desarrollar tecnologías, aliarnos a nuestros vecinos más poderosos y destruir a los más débiles. Al principio se hace bastante cuesta arriba, porque los tiempos de construcción son lentísimos y las distancias a cubrir son realmente enormes, y más contando el hecho de que, al todavía no tener descubiertas tecnologías militares, no tenemos habilitadas naves de guerra.
Sin embargo, una vez que tengamos varios planetas y hayamos conocido a las civilizaciones vecinas, la velocidad del juego se hace extremadamente veloz y viene el clásico problema de este género: al amasar un gran imperio, también tenemos grandes problemas para saber qué se está haciendo en cada planeta, con una pérdida importante de tiempo estratégico, cosa que no nos perdonarán nuestros formidables adversarios.
De todas maneras, algo que noté es que es raro que las demás civilizaciones entren en conflicto armado con nosotros, más si conseguimos un gran poderío militar. Las civilizaciones controladas por la computadora, a pesar de que nivel hayamos puesto de dificultad, nos tratan como si fuéramos otra civilización controlada por la PC, y de hecho en niveles de dificultad altos, nunca hacen "cosas raras", algo que en otros 4X sí sucede.
En definitiva, la IA (inteligencia artificial) es realmente buena; entonces, si nuestro poder militar lo rebasa, resuelve el conflicto por otros caminos: la diplomacia y la influencia.
El primer factor es el que todos que conocemos. Vienen, hablan con nosotros, nos regalan alguna chuchería o intercambiamos tecnologías, para mantener una buena relación. La segunda es lo que vimos en Civilization 3. En este caso, nuestros planetas, tienen cierto círculo de influencia según su poder cultural. Obviamente, esto depende de nuestra alineación (tanto política como moral) y de las construcciones que tengan dichos planetas. Pero, algo interesante es que además estos factores, podemos construir estaciones espaciales en la periferia para expandir nuestra influencia, e ir agregándole módulos para que su alcance sea mucho mayor. De todas formas, si la civilización con la que rivalizamos tiene más

puntos culturales que nosotros, nos encontramos con que militarmente o culturalmente, absorbió a las demás civilizaciones y nosotros somos los siguientes.
Además de contar con las civilizaciones, hay pequeñas facciones que habitan sólo un planeta, que no poseen demasiada utilidad más que para comerciar e intercambiar tecnología.
Como 4X, contamos con la parte económica. Para eso, tenemos la posibilidad de crear rutas de comercio con los demás imperios y eso se traduce en ganancia económica tanto para ellos como para nosotros, y las demás civilizaciones harán lo propio estableciendo sus rutas comerciales.
Un factor estratégico interesante es que como podemos crear estaciones espaciales de comercio, además funcionarán como una suerte de peaje lo que se traduce en más ganancias para nuestras arcas.



FORMEMOS UNA GALAXIA BANANERA

Por la parte política, tenemos para elegir tres formas de gobierno: imperio, donde yo mando y los demás obedecen; democracia estelar, en la cual se forma un senado con representantes de los planetas de nuestro imperio, en el cual cada cierta cantidad de años la gente vota para ver que partido político lo controla (si hacemos las cosas bien, como por ejemplo, tener los impuestos bajos, lo podremos controlar en todo momento); y por último, tenemos la federación espacial, que es bastante similar a la democracia sólo que brinda mucha más libertad a los planetas y esto se resume en menos tareas para nosotros, pero ello no significa que perdamos control.
La diplomacia se lleva a cabo exactamente igual que en la saga Civilization. De hecho la interfaz es idéntica (afanosamente inspirada, dirían los desarrolladores). Podemos intercambiar tecnologías, bienes de comercio, planetas o unidades según el caso. La única opción agregada es la posibilidad de rendirse a esa civilización, algo que si hacemos nosotros automáticamente perdemos la partida, por obvias razones.
El árbol de tecnología es realmente enorme, aunque carece de algún consultor para que nos recomiende qué nos conviene investigar, por lo cual se hace necesario leer las bondades de cada tecnología y elegir según nuestra alineación o el momento. Sumando el hecho de que demoran bastante en ser descubiertas, esto hace que, a veces, el juego sea sólo hacerle clic al botón de finalizar turno una y otra vez.
Contamos con toda una serie de unidades: naves de colonia, constructores, cargueros y naves de batalla. Entre las naves de batalla, al principio descubrimos los cazas más pequeños y vamos avanzando hasta lograr tremendos cruceros de batalla que incluyen hasta baño en suite. Un minijuego divertido es la posibilidad de crear nuestras propias naves. Podemos incluir desde el casco, qué tipo de armas llevará y hasta podemos meterle agregados estéticos sólo para hacerlas más extravagantes. Algo así como "Enchúlame la nave espacial".



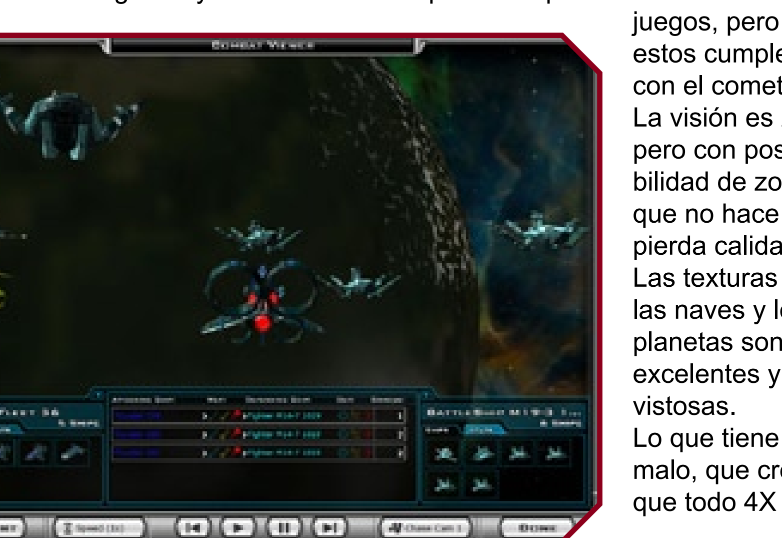
Ya hablando de la galaxia en general, cada cierta cantidad de tiempo se reúnen la organización de los Planetas Unidos (algo así como la ONU) donde, dependiendo de la población de cada civilización, contará con más o menos votos a la hora de decidir lo que se plantea. Es un factor estratégico muy piola, ya que en estados avanzados del juego, podemos lograr cosas a nuestro favor o perjudicar a los demás, agregando impuestos a estaciones espaciales enemigas en nuestro territorio, por ejemplo.



En toda la galaxia encontraremos además recursos para explotar. Normalmente se tratan de recursos militares, de influencia, de moral, que construyendo una mina podemos obtener bonificaciones en esas áreas. Cada tanto se nos plantearán situaciones particulares en nuestros planetas. Que se está difundiendo una nueva droga, o que alguien descubrió una tecnología muy interesante pero que acorta la esperanza de vida de la gente, por ejemplo. Cuando se presentan estas situaciones, se nos dan tres opciones, cada una con sus pros y contras. Estas decisiones afectan directamente a nuestra alineación moral, ya que podemos elegir ser más buenos que el pan, ser neutrales a lo Futurama (quien haya visto la serie, entendió el chiste) o ser el típico imperio, lo más hijo de perra posible.

TE DOY $10 POR TODO TU IMPERIO

En cuanto a los gráficos, bueno, no le podemos pedir demasiado a estos juegos, pero estos cumplen con el cometido. La visión es 2D pero con posibilidad de zoom que no hace que pierda calidad. Las texturas de las naves y los planetas son excelentes y muy vistosas.
Lo que tiene de malo, que creo que todo 4X lo tiene, es la interfaz. Para dominarla correctamente, y encontrar las opciones que buscamos (que abundan, y mucho) tenemos que tener muchas horas de juego, lo cual hace que las primeras partidas sean bastante... Cómo decirlo... Peluches. Una vez que la vamos dominando, descubrimos que el juego tiene una profundidad estratégica excepcional, algo que envidiaría hasta la saga Civilization.
El sonido pasa totalmente inadvertido, como sucede en este género. Tiene cada tanto alguna música incidental, pero no mucho más que eso. Los efectos de sonido de las naves son bastante pedorros, contando que en vez de parecer de estar disparando un láser, suena como que estuvieran luchando a los escupitajos con las naves enemigas.



Para ir cerrando, a pesar de ser émulo del Civilization, los desarrolladores se la rebuscaron para que, con algunos agregados interesantes (Sid Meier debe estar tomando nota en este momento) y una IA realmente fantástica, el juego sea muy divertido y terriblemente adictivo. Si sos fanático enfermo de los Civs, este juego te va a fascinar.



PUNTAJE

+ La cantidad de agregados que tiene, la adicción, la IA es sencillamente genial.

– El sonido, desarrollo a veces lento, la interfaz

Un Civilization espacial, pero con la adicción típica de esta saga

88%

EXCELENTE

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 16Mb – 32Mb de RAM - 120Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Maleador Machinations | Distribuidor: Shrapnel Games | Soporte Multiplayer: No posee

SPACE EMPIRES IV: GOLD

POR Matías Sica

HOLA, ME FALTA PRESUPUESTO

Space Empires IV Gold es la última versión del juego de estrategia por turnos Space Empires que data del año 1993. Siguiendo la línea de este tipo de juegos, comenzamos en un distante planeta en algún rincón perdido de la galaxia y, a través de la investigación tecnológica, el comercio, la diplomacia o directamente a través de la fuerza de nuestras armas láser, apoderarse del universo. Lo quiera éste o no.

Lo primero que llama la atención cuando corremos el título es la total y absoluta falta de cualquier tipo de gráfico que implique adelanto alguno tecnológico más allá del buscaminas. Esto es de esperarse debido a que la complejidad del título lo limita a un mercado muy pequeño de jugadores que buscan, antes que cualquier otra cosa, que funcione en cualquier PC que tengan disponible, como si de un juego de mesa portátil se tratase.

BUENO, BONITO Y COMPLEJO

Nos encontramos entonces frente a un título cuya complejidad lo aleja de la mayoría de los jugadores, pero que permite un nivel de customización inigualable para un título de este género y, una vez que le agarremos la mano, resulta increíblemente divertido. Lamentablemente este nivel de detalle tiene un costo: al principio resulta divertido ir pasando revista en los distintos planetas que se encuentren bajo nuestro control, pero una vez que el imperio tenga un tamaño considerable, el juego no ofrece ninguna opción que nos permita realizar las mejoras básicas de forma automática y nos veremos obligados a revistar todos y cada uno de nuestros enclaves a fin de mantener la competitividad de nuestra estructura bélica y social.

Afortunadamente el poco espacio que ocupa nos permitirá transportarlo e instalarlo en cuanta máquina se nos ponga delante, por lo que resulta una excelente opción para una Laptop o para la computadora de la Tía Clota, que no corre siquiera el Doom. Indudablemente, este no resulta un título que nos entretendrá por períodos prolongados de tiempo -no dispone del suficiente material multimedia como para alentarnos a seguir jugando- pero sirve tener una copia disponible en uno de esos viajes en los que no sabremos con que nos vamos a encontrar.

CONCLUSIONES

De ninguna manera podríamos comparar este título con los grandes exponentes de la estrategia; ni siquiera con los mejores juegos de estrategia por turnos (como el Civilization, por ejemplo). Sin embargo es una opción interesante y barata para todos aquellos que cuenten con un presupuesto reducido y necesiten algo que corra en lo que sea y que sirva para pasar el rato.



Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 450Mhz – Placa de video de 16Mb – 128Mb de RAM - 75Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Big Top Games | Distribuidor: Legacy Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

THE APPRENTICE

POR Luciana Decristófaro

APRENDIZ DE INÚTIL

A lo largo de mi corta vida he probado muchos tipos de tycoons. Tuve un zoológico, un hospital, una pizzería, un parque de diversiones, un parque jurásico, un supermercado, un rascacielos y muchas otras cosas más. Esta vez me tocó estar bajo la supervisión de Donald Trump, George y Carolyn, en este intento de juego ¿estratégico? (como se autodenomina).

¡ESTO NO ES UN JUEGO! ¡ES UN CHISTE!

Diseñado puramente en Flash, pretende prepararte para poder llegar a ser un magnate de los negocios y ser contratado por el mismísimo Mr. Trump.
Empezamos eligiendo el nivel de dificultad, teniendo cuatro: Intern, Manager, VP y Mogul. También podemos elegir el nombre de nuestro grupo de trabajo y del contrario.
Tendremos unas pocas tareas que cumplir, siendo la última la más importante, la cual decidirá si somos contratados o si seguimos limpiando vidrios en la calle. Para cada tarea nos dan un "goal", es decir, el objetivo a lograr, ya sea una cantidad en particular de productos o un precio cuando se trata de ventas.
Nuestras tareas serán siempre las mismas. Compraremos y revenderemos productos tales como alimentos o souvenirs con el fin de hacer el mayor dinero posible. Diseñaremos publicidades para ventas de productos; esto es ni más ni menos que armar un rompecabezas de menos de 25 piezas (Nota mental: ¿Dónde estará mi sobrino cuando me aburro?).
Armaremos artefactos y juguetes, mediante la combinación rápida de direcciones en una cinta transportadora. Y la última -que me acuerdo- y más divertida, el puestito de hamburguesas y/o helados. Simplemente aparecerán clientes con un globo de diálogo que nos indicará qué comida tendremos que preparar lo más rápido posible.



YOU'RE FIRED!

Cuando el otro grupo nos gana en la tarea que hacemos, nos mandan a nosotros y a dos integrantes más al "boardroom" para hablar con Trump, quien nos recordará qué tan inútiles fuimos. La única forma de que no nos despidan es armando palabras que tienen sus letras mezcladas y que hacen referencia al dinero, valores, etc. Si lo hacemos bien, nos quedaremos para seguir participando.
Es posible terminar los cuatro niveles en una hora ya que no presentan dificultad alguna, sólo un poco de reflejos para algunos mini-juegos. Una vez pasado el primer nivel de dificultad, se nos desbloquean los modos de juego libre, que son exactamente los mismos mini-juegos que hicimos antes.
Recomendación: No pierdan tiempo con esta basura, los invito a leer otras reviews que seguramente les serán de mayor agrado.



Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 3.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Deep Red | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: No posee

TYCOON CITY: NEW YORK

POR Diego Beltrami

I WANT TO WAKE UP IN A CITY, THAT NEVER SLEEPS

Quien no haya recorrido las calles de "la gran manzana" jamás podrá comprender la magnificencia que acompaña el tan conocido nombre de New York, una de las ciudades más famosas del mundo occidental. Yo jamás estuve allí, así que poco me importa. Hubiera preferido un Tycoon City: Buenos Aires, pero bueh, eso probablemente no vendería tanto como un juego basado en una ciudad donde actualmente la gente compra copias originales (mal por nosotros).

PERDIDO COMO MI POBRE ANGELITO 2

El juego es un típico tycoon de administración de ciudades al mejor estilo SimCity y, siendo que no hemos recibido una versión del dichoso desde hace ya unos añitos, no nos viene mal un juego que nos permita crear nuestra propia ciudad sin necesidad de obtener miles de millones de dólares para luego gastarlos demencialmente en trabajos de construcción.
Y en el tema de construcción, Tycoon City New York aplica algunos conceptos interesantes. Para empezar, en el modo "campaña" arrancaremos por un solo distrito de la enorme ciudad y a medida que cumplamos diferentes objetivos iremos destrabando otros distritos; en el modo "Sandbox" encontraremos todo destrabado, tanto los distritos como todo otro contenido que tengamos limitado en





el modo "campaña". En cada distrito tendremos la libertad para construir edificios en cualquier parte libre de la ciudad. Las manzanas ya están delimitadas, por lo que nunca tendremos que construir calles, toda la circulación de la ciudad ya está construida; al igual que encontraremos predios inamovibles donde, con unos bonos que obtendremos al cumplir objetivos, podremos construir algunos de los edificios famosos o clásicos de la vista neoyorkina. Es así como la ciudad no dejará de conservar un aspecto similar a la real, ya que monumentos y edificios históricos conservan su ubicación.
Entonces, descontando calles, edificios históricos y los parques -porque también están en lugares predeterminados- podremos construir en cualquier ubicación libre.
Los edificios a nuestra disposición estarán limitados desde un principio, pero luego iremos habilitando más y más a medida que avancemos en el juego. Luego de terminada la construcción del edificio que hayamos elegido, podremos dedicarnos a realizarle mejoras (upgrades en la jerga) que en realidad son lo que determinan cuan bien cumple su función. Tendremos puntos independientes para "comprar" los upgrades. Cada mejora tendrá efecto sobre alguna de las tres diferentes propiedades del edificio: "atención al público", "belleza" y "atractivo".

Es así como podremos comprar desde mesas que aumenten la cantidad de gente que puede comer en nuestro restaurante, o carteles gigantes que llamen más la atención a nuestro negocio, hasta plantas para decorar la entrada a nuestro local.
A la hora de construir, supuestamente deberíamos tener en cuenta dos factores: para empezar, las necesidades de la gente que vive en los alrededores del lugar a edificar; y luego el tipo de lugar donde estamos edificando. Tycoon City se cerciora de que no haga falta ningún tipo de conocimiento en urbanística o administración comercial, asegurándonos que jamás le demos bola a los dos factores que acabo de mencionar, más allá de que incluso se encuentran presentes en el juego. ¿Por qué es esto? Agradezcan a la gente que desarrollo el juego, ya que no importa el edificio que construyamos o donde lo construyamos, igual producirá ingresos. No importa lo mal que le vaya al negocio, siempre obtendremos ganancias, o por lo menos jamás, pero nunca jamás entraremos en pérdida; es simplemente imposible. Imposible.
Esto se suma a la falta de micro-management. No contrataremos empleados, no administraremos sueldos o costos. Simplemente construimos edificios, le metemos un par de upgrades y esperaremos a que llueva dinero, así durante todo el juego. Lo cual lo puede tornar algo aburrido, ya que en ningún momento nos sentiremos desafiados.
Los objetivos son interesantes y nos llevarán su tiempo cumplirlos pero es simplemente una cuestión de tiempo, ya que en ninguno tendremos límite de éste. Es simplemente acumular dinero hasta poder construir lo que nos haga falta construir y esperar a que nos lleguen nuevos objetivos.
Tampoco veremos la ciudad sufriendo de incendios, inundaciones o ataques de Godzilla como hermosamente nos enseñó SimCity que puede suceder.
Todo esto hace que durante el juego no nos haga falta una estrategia comercial o un plan de acción y lo torna indefectiblemente en un juego en el que es imposible perder.



• Podemos utilizar cualquier imágen para representarnos •

LA GRAN BRILLANTE MANZANA

Gráficamente el juego se ve bien, el 3D no está mal implementado y tiene un lindo detalle, al punto de poder ver a cada persona que camina por las calles al igual que el tráfico que circula. Increíblemente con tanto detallito y personita caminando por todos lados el juego conserva una buena performance mientras jugamos. Lo único que podemos mencionar es que cuesta acostumbrarse al movimiento de cámara en un principio, pero luego de unos minutos uno puede recorrer todos los distritos de la ciudad tranquilamente con un par de movimientos del mouse.
Una cosa decepcionante es la falta de musicalización ¿Dónde están temas como el clásico "New York, New York" de Sinatra?
Quizá una de las mejores cosas que tiene el juego es su interfaz. Es increíblemente cómoda e intuitiva. Ocupa poco espacio y se puede ampliar a placer, dejando abiertas las opciones que más nos interesen. Desafortunadamente está desaprovechada en este juego.

YA LO DIJO SINATRA: "LEAN GAMING FACTOR"

En fin, Tycoon City New York no es un mal juego, pero peca por ser demasiado fácil. Es el juego perfecto para aquel frustrado de los Tycoons. Esa persona cuya ciudad de SimCity era un escenario post-apocalíptico por lo abandonada que se encontraba. Si vos viviste eso, este juego es para vos. En cambio si buscás una experiencia desafiante y un tycoon con muchas opciones para administrar una ciudad te equivocaste de lugar.
Yo mientras tanto sigo esperando Tycoon City: Buenos Aires.


• ¡Al igual que las famosas empanadas! •

PUNTAJE

 Interfaz, gráficos, sencillez

 Demasiado y excesivamente fácil, faltan desastres y micro-management

Un Tycoon para frustrados del género

73%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.6Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: EA Games | Distribuidor: EA Games | Soporte Multiplayer: Internet hasta 8 jugadores

Battle For Middle Earth 2

POR Diego Bortman

EA SIGUE EXPRIMIENDO A LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Battle For Middle Earth 2 está basado (y cuando escribo basado, es ligeramente basado) en la popular historia de J.R.R Tolkien y en el juego “Battle For Middle Earth”; es obvio que, dadas las grandes ventas de la 1ra parte, EA no iba dejar pasar la oportunidad de seguir facturando, así que alguien tuvo la “brillante” idea de situar este juego cronológicamente a la par del anterior: mientras que la Comunidad lucha para llevar al anillo al Mount Doom, siniestros designios ocurren en el norte, más precisamente en el reino de los Elfos, Rivendell y el territorio de los Enanos.

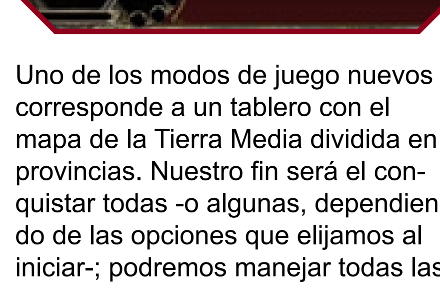


¡A Elbereth pan con miel!

Al ser una continuación tiene muchas similitudes con el juego anterior, pero donde realmente brilla es en las nuevas características que nos propone: la creación de héroes, la posibilidad de construir nuestra base donde queramos, unidades nuevas y un modo de juego muy similar al Rome Total War.

La creación de héroes es, por lejos, lo más interesante del juego: a modo de personaje de RPG, podremos muy rudimentariamente crear una unidad a piacere nuestro; tendremos para elegir de entre la raza de los elfos, humanos, enanos, goblins, istari, etc.
Dependiendo de la raza podremos elegir el bando, la ocupación de cada uno, ciertas características físicas como ser fuerza y habilidades especiales; en fin, una unidad especial como los son Elrond, Glorfindel, Gloin, etc.

Dentro de los “nuevos bandos” apreciamos a los Elfos/Enanos por un lado contra los Orcos/Goblins por el otro; esto supone nuevas unidades, que en teoría es algo bueno, como ser los dragones, pero otras no lo son tanto como los Goblins montados en arañas; mientras otras aparentan ser copias de unidades del juego anterior pero con la cara lavada y distintos stats.





Uno de los modos de juego nuevos corresponde a un tablero con el mapa de la Tierra Media dividida en provincias. Nuestro fin será el conquistar todas -o algunas, dependiendo de las opciones que elijamos al iniciar-; podremos manejar todas las batallas personalmente o dejar que la IA las resuelva todas.
Dentro de este modo hay varios “teatros de operaciones”. Empezaremos con una o más provincias contra la IA, a la que podremos setear a gusto.

La pésima, pésima historia

Este juego sucede simultáneamente al anterior; pero nos encargaremos de defender -o atacar si elegimos el bando de los malos- la frontera norte de la Tierra Media del ataque de Sauron y sus huestes de Orcos y Goblins; estaremos al mando de los Enanos y su líder Gloin (el padre de Gimli) y de los Elfos con su rey Elrond, junto a otros héroes como Glorfindel y Arwën, entre otros.
Seamos sinceros, la historia es basura. OK, no en el sentido literal, pero sí lo es. Ya en Battle For Middle Earth se podía salvar y seguir usando a Boromir en las distintas misiones, cosa que va en contra de la historia real de esta saga. Sabiendo que a la gente le iba a importar poco o nada (y, tal vez, sólo enfurecer a un par de fanáticos), decidieron hacer esta monstruosidad sin sentido y que incluso en algunos casos va en contra de la historia de los libros o la adaptación de la película. En lo personal deja un sabor más que amargo. Podrían haber hecho algo mejor como las guerras narradas en el Silmarillion, pero claro, este juego no está apuntado al lector de Tolkien, sino al consumidor habitual de estas boñigas que tan bien sabe hacer EA.



El espejo de Galadriel y el cuerno de Gondor

Partamos de la base de que Battle For Middle Earth 2 usa el mismo engine que su antecesor. Solamente hay muy pocas diferencias en cuanto a los gráficos que siguen siendo buenos y tienen algunos nuevos efectos como mejores sombras: el agua, efectos de clima y de día y noche, descontando obviamente los gráficos de las nuevas unidades; lo que sí llama la atención es el detalle de los mismos en la creación de los héroes
La música está basada en la de la película; no hay mucha novedad con respecto a esto pero sigue siendo muy buena.

Conclusiones

Es un buen juego, pero más digno de una expansión que de una continuación. La historia es basura. Lo que sí está muy bueno son las cositas nuevas que trae, en especial la creación de héroes y el modo de conquista estratégico.
Si gustó el anterior no hay razón para no probarlo.

Puntaje

 Creación de héroes, nuevo modo estratégico.

 La historia.

Otro RTS ambientado en el universo de Tolkien.

80%

EXCELENTE

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Pixel y Vertex Shaders – 512Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: The Collective | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: No posee

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Presure

POR Mariano Martinez

GRAFFITI DE PERSIA

Hace no mucho tiempo atrás nuestra increíble, fantástica, hermosa y adorable revista mostró una preview de lo que era este juego; hoy me toca a mí contarles de qué se trata. Qué tal si empezamos por el principio que es lo que muchos se preguntan cuando ven el título del juego... ¿QUIÉN CORNOS ES ESE MARK ECKO?

¿Quién es este tipito que un día se levantó y dijo "quiero hacer un fichín"? La historia se remonta a fines de los ochentas, comienzos de los noventas; Mark hacía graffitis pero se sentía limitado así que comenzó a hacer remeras a mano, íconos de la cultura norteamericana como Chuck D (cantante de Public Enemy) o Spike Lee (¿No hace falta descripción, no?). Hoy en día tener una prenda Ecko es un símbolo de expresión artística más que una simple remera. Hasta el día de la fecha, las empresas Ecko se siguen expandiendo, yendo desde la típica línea de ropa de calle, pasando por zapatillas, cueros y trajes, una revista (Complex); hasta un orfanato. Sí, un orfanato. Suena raro pero nunca es una mala idea ayudar a los chicos, ¿verdad?.

¡HASTA LA VICTORIA SIEMPRE!

Getting up nos cuenta la historia de Trane, un graffitero de New Radius que comienza desde abajo, aprendiendo a transgedir las opresivas leyes de esta siniestra ciudad controlada por el alcalde Sung y el CCK. En su viaje a traves de New Radius se encuentra con (reales) leyendas del arte callejero que le enseñan de a poco a cómo crear graffitis más lindos y más grandes; todo en pos de protestar en contra de las pandillas rivales o el opresor gobierno de Sung. Es así como nuestro héroe Trane se interna en los lugares más extraños para poner su firma y que la cuidad vea que a él como a toda su pandilla, los Still Free, poco le importan las estúpidas leyes anti arte de esta cuidad. Pero claro, ¿qué sería nuestro héroe sin una vendetta personal? A medida que desvelamos la historia podemos enterarnos cómo es que este opresor alcalde llegó al poder...



PRÍNCIPE DEL GRAFFITI

Cuando uno se pone en la piel de Trane es inevitable no pensar en el Príncipe de Persia. Al menos del nuevo acróbata príncipe, Trane saca bastante de él. Por momentos vamos a ver a Trane saltando de pared en pared sólamente con la intención de llegar a los lugares más altos para que, una vez allí, pueda poner su famoso graffiti. Caminar por finos rieles a varios metros de altura, saltar de pared en pared, treparse por caños son algunas de las habilidades de nuestro príncipe graffitero. Y claro, ¿de qué sirve un príncipe que no sepa dar puñetazos al CCK? Trane pega. Y cuando pega lo hace con fuerza y con estilo...

Mientras jugamos, además de aprender nuevas técnicas artísticas, también aprenderemos a pegar y cada vez con más estilo; así es como podemos ver que algunos de los movimientos (y más difíciles de hacer) tienen un dejo de movimiento breakdance o del hip hop que hace que a veces las peleas puedan volverse algo menos monótonas que en el resto del juego y sean más acordes con la banda de sonido.



GRAFFITI DE HOLLYWOOD

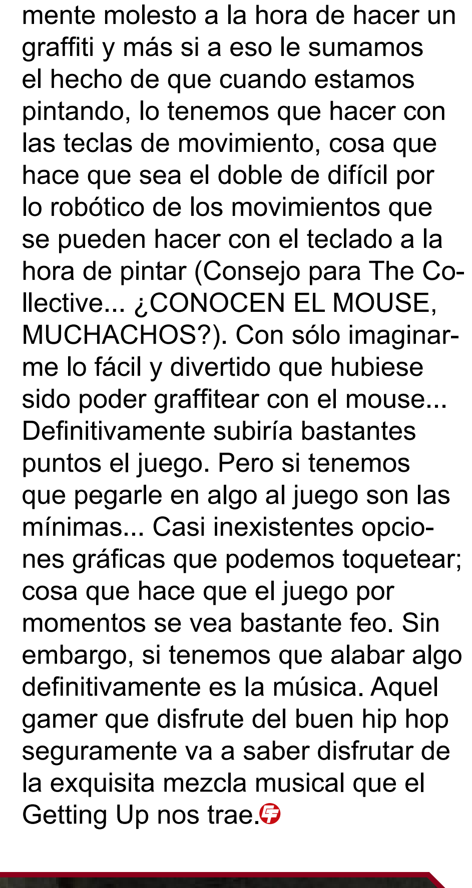
Una de las cosas más interesantes del juego en sí es la variada cantidad de personajes que usaron como voces para el juego.

Tenemos a nuestro heroe Trane interpretado por Talib Kweli, un rapper con mucho talento pero con poco éxito comercial salido de Brooklyn. Sean "P.Diddy" Combs haciendo la voz de Dip, uno de los miembros de la banda rival de Trane y también trabajando codo a codo con el mismo Marc Ecko en la dirección musical del juego; Andy Dick acompaña la voz de la "tía Beth" (ya van a saber de lo que les hablo), la hermosísima Rosario Dawson -mejor conocida como la hermosa Gail de Sin cityhace la voz del amorcete de Trane, Tina. La flaquita amiga de todos conocida como Brittany Murphy que también trabajo en Sin City como Shellie. El grande de Giovanni Ribisi, conocido por su papel del médico de la unidad en Saving Private Ryan o Dex en Sky Captain presta la voz para el papel de Kry-1, nuestro primer miembro oficial de la Still Free crew. George Hamilton (El Padrino 3ra parte) hace a las veces del corruptísimo y malísimo alcalde Sung y lo casi mejor para el final.... Adam West (¡SÍ! ¡ES BATMAN!), quien nos deleita con la voz del jefe Hunt.

AGITAME LA LATITA...

No todo son rosas para Marquitos Ecko y su juego. El problema es el de siempre. Es un juego pensado para consolas, hecho para consolas y porteado para PC. ¿Cuáles son los problemas típicos en un juego porteado? Las cámaras. Acá pasa. ¡Y es INCREIBLEMENTE MOLESTO! Cada vez que nos





acercamos a alguno de los cientos de spots para hacer un graffiti cambia su perspectiva de 3ra persona a... No sé... 4ta persona y media. No sé cómo explicarlo pero es increiblemente molesto a la hora de hacer un graffiti y más si a eso le sumamos el hecho de que cuando estamos pintando, lo tenemos que hacer con las teclas de movimiento, cosa que hace que sea el doble de difícil por lo robótico de los movimientos que se pueden hacer con el teclado a la hora de pintar (Consejo para The Collective... ¿CONOCEN EL MOUSE, MUCHACHOS?). Con sólo imaginarme lo fácil y divertido que hubiese sido poder graffitear con el mouse... Definitivamente subiría bastantes puntos el juego. Pero si tenemos que pegarle en algo al juego son las mínimas... Casi inexistentes opciones gráficas que podemos toquetear; cosa que hace que el juego por momentos se vea bastante feo. Sin embargo, si tenemos que alabar algo definitivamente es la música. Aquel gamer que disfrute del buen hip hop seguramente va a saber disfrutar de la exquisita mezcla musical que el Getting Up nos trae.



PUNTAJE

 Música, grafittis, voces.

 Controles, cámaras.

Sos un graffitero en una cuidad artísticamente opresiva

79%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 3.46Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Pyro Studios | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 16 personas

Commandos: Strike Force

POR Walter Chacón

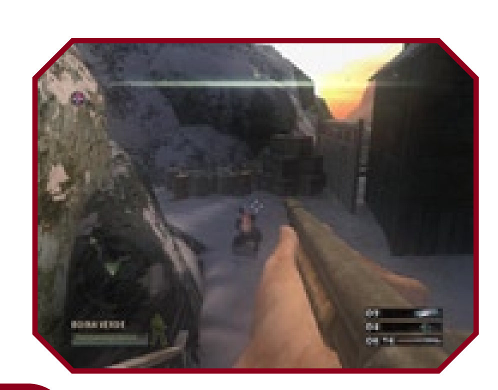
¡PUTA MADRE!

Ése era el grito cada cinco minutos al jugar el primer Commandos, un RTS difícil, muy difícil. La alegría que producía el encontrar la vuelta de tuerca necesaria para completar las 20 misiones era una experiencia tremenda. Después vino su "expansión stand-alone" que también pateaba traseros (aunque era muy corto); Commandos 2 que si bien no le gustó a todos los fanáticos, seguía siendo excelente; y después Commandos 3, un buen juego que no lograba alcanzar a sus antecesores. Los muchachos de Pyro dijeron "Bueno, es hora de cambiar un poco". ¿Qué tanto? Bueno, se empezó por cambiar de género...



¿Hidden & Dangerous dijo alguien?

Ahora Commandos es un FPS donde el sigilo es fundamental... Supuestamente. Claro que si también cambió la vista, había que cambiar a los personajes. Los protagonistas son tres: un francotirador, un boina verde y un espía. Ellos tres forman el equipo Strike Force, que no es nada más que "Xtreme Commandos" en un vago intento por sonar groso; claro que conmigo aquí, eso es imposible. El Boina tiene cara de "eh, soy groso" y tiene una muy buena calidad. El francotirador tiene cara de "soy un tipo cualquiera", aunque no es nada modesto ya que presume mucho de su puntería, aunque no lo hace sin fundamentos. Por otro lado, el espía tiene una cara que dice "estoy demasiado viejo para esto", con una faz muy pálida, textura no muy buena y, de yapa, se cansa mucho al correr; aunque su capacidad para pasar desapercibido es muy buena. La calidad de los trajes de los nazis también es buena, pero en el caso de los franceses se nota mucho que sólo usaron un modelo de personaje, y ver a todos esos clones deja una fea sensación -con los nazis hay soldados de varios rangos, y al estar todos más "tapados" no se nota tanto-. La calidad del escenario es regular: no llega a igualar gráficamente a otros juegos del mismo género, como Call of Duty 2, pero tampoco da la impresión de ser Tom Yum Goong en primera persona. Los efectos especiales también dejan algo que desear... Por otro lado el juego es liviano, las cargas son rápidas y el guardado rápido no nos detendrá mucho la acción.



Hablo sobre los gráficos al principio para que los que buscan súper brillitos sepan que no vale la pena este juego que de seguro no necesita la mejor máquina del mundo para que corra a full, ahorrándoles así la lectura de toda una hoja de esta hermosa revista. ¿Ven? Soy considerado a veces.

Y ahora, lo que los Iron Balls Gamers quieren saber

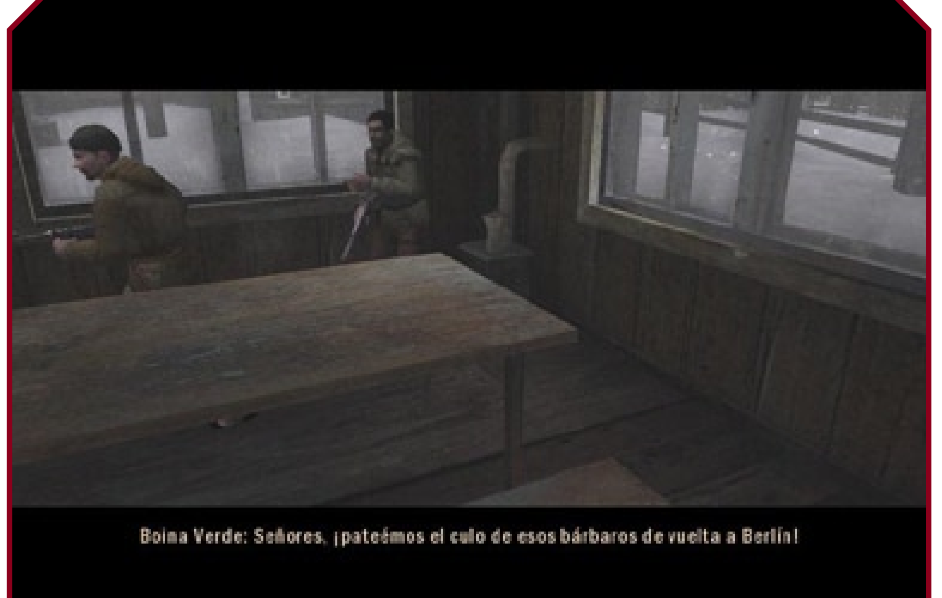
¿Es jodido el juego? ¿Requiere hacer al menos la mitad de las cosas en total silencio? ¿Qué tan feas son las voces gallegas? Bueno, hablemos por partes. Una de las mayores adversidades en la serie Commandos era la clara diferencia entre el arsenal Nazi y el nuestro. O sea, los soldados enemigos tenían mucho más rango de tiro que nuestras unidades, aunque podíamos aprovecharnos de que eran miopes, acercándonos mucho estando cuerpo a tierra. Después estaba la inferioridad numérica y, sumándole que las patrullas pegan bastante duro... Bueno, digamos que al sonar la alarma estábamos hasta las manos. Pasemos ahora a la primera persona. Obviamente la limitación de la distancia al disparar ya no está, pudiendo bajar con una pistola a alguien, cosa que en versiones anteriores sería imposible. ¿Qué tal la visión enemiga? Bueno, siguen siendo miopes, aunque ahora se nota más su ceguera por el simple hecho de que en vez de ir cuerpo a tierra, vamos agachados. Obviamente seguimos en desventaja numérica, pero parecería que no nos dolería tanto lo que nos tiran (NOTA: El juego fue probado en dificultad normal). La IA hace esto: nos pega tres tiros, corre un cachito para algún costado, después nos pega otros tres tiros y se repite. Me han pasado situaciones en las que me doy vuelta y resulta que el tipo que está detrás de mí hace diez segundos disparando era un Nazi intentando matar a unos soldados aliados -que, en caso de que nos hieran mucho a un Commando, si hay uno cerca lo mueve a un lugar seguro y lo cura- . ¿Qué carajo está pasando? El soldado tuvo que haberme golpeado con el mango de su arma y mientras estoy tirado en el suelo, gastar todo el cargador en mi espalda y luego usando el spray dejando un "You got frowned" teniendo que rehacer diez minutos de misión porque me había olvidado de tocar F5. Claro que no era una misión Commando vs todo un ejército, sino Pepe Boina y un par de franceses vs todo un ejército -el francotirador también estaba, pero los comandos cuando están deseleccionados no hacen nada más que ocultarse en un lugar y rezar porque los vuelva a elegir-. De eso se trataba Commandos: la máquina riéndose en tu cara porque te cagó de la peor manera y vos diciendo "¡LA PUTA MADRE!". Siempre intentaremos pasar el nivel a la antigua, pero cuando suena la alarma, no es muy difícil llevarse a todo el escuadrón enemigo y completar la misión... A menos que un objetivo sea "No armar bardo".



Cada commando tiene una habilidad especial. El Boina Verde puede llevar dos ametralladoras al mismo tiempo y recargarlas al toque. El espía obviamente puede pasar desapercibido con mucha facilidad, siempre que tenga un uniforme de mayor rango que los soldados presentes. También puede tirar una moneda para distraer al enemigo que se encuentra cerca y así usar su cuerda de piano para acabarlo o seguir de largo. El francotirador, aparte de usar rifles de alta precisión, puede contener la respiración para poner todo más lento y apuntar mejor... Aunque eso es una forma de decirlo porque toda la pantalla se borronea y es muy molesto apuntar a objetivos lejanos así.

Al principio de cada misión hay escenas hechas con el motor del juego que usan muchos scripts para adentrarnos en detalles de los objetivos a seguir, pero no sorprenden demasiado; no puedo explicar el por qué. Aunque un punto positivo es que al perder una misión nos muestran el "¿y qué paso al salir mal el plan?". Comúnmente implica muchos aliados siendo masacrados.





¿Y entonces qué onda?

El juego es entretenido -aunque algunas misiones admito que se hacen largas- así que al amante de los shooters que no tenga otra cosa le va a gustar. Para los MUY fanáticos, estén avisados: Strike Force es OTRA cosa. El espíritu Commandos no se siente tanto y para colmo el juego es corto y no muy difícil. Como el peor pecado, debo agregar que no tiene Cooperativo. Como fan les digo que Commandos ya no es lo mismo y dudo que vuelva a serlo.

Puntaje


Las misiones del espía; anda rápido.


Se simplificó demasiado las opciones que teníamos en los anteriores Commandos; no tiene cooperativo; la IA en algunas situaciones.

Un FPS bonito

72%

Muy bueno

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM

Desarrollador: Neversoft | Distribuidor: Activision | Soporte Multiplayer: 2 Personas en la misma PC o 8 por Internet.

Tony Hawk's American Wasteland

POR Matías Leder

UNLIMITED POWERRRRRRR

Al fin está aquí, al fin en mis manos la séptima entrega del único juego de deportes extremos que no es extremadamente pésimo. Cada Tony Hawk era una hermosa fiesta de moretones donde la sangre que corría era la nuestra y cada gota derramada dibujaba una sonrisa en nuestras caras.

Cada juego de la serie fue superior al anterior; cada uno traía más trucos, más cosas, más lugares, incluso el anterior (Tony Hawk Underground 2) traía un argumento, pero hay una cosa que en cada versión escasea más, y eso es realismo. Si bien el juego se ve más real cada vez, las cosas que en estos podemos hacer empiezan a ser cada vez más fantásticas. Y es que un juego de skate realista sería aburrido; caerse de un primer piso de cabeza implicaría terminar en el hospital por varios meses como poco, en lugar de levantarse y poder seguir jugando, ¿Qué gracia tendría eso?



• Ph34r My 1337 Ninja Sk1llzzz •

WELCOME TO PARADISE

Es feo ser un skater de alma en un pueblo pequeño. Tus conservadores padres reprimen constantemente tu afición a la patineta, la policía te persigue y ya estás harto, así que te tomás el primer colectivo a Los Angeles, la ciudad donde la cultura Skater está en lo más alto. Pero nada es fácil: al llegar nos desplumán, así que armados sólo con lo puesto -y nuestro esqueleto de titanio- tendremos que hacernos un nombre en esta enorme ciudad. Para esto vamos conociendo varios personajes, dueños de tiendas de skate que nos darán stats y sponsor a cambio de probar nuestras habilidades; Mindy, la chica que nos recibe cuando estamos tirados al costado del colectivo agarrándonos la nariz; y otros tantos que nos enseñarán los diferentes tipos de trucos que hacer en la patineta, o en el chiche nuevo: la BMX. Aunque todos los momentos importantes cuentan con un script que nos muestra lo que pasa, algunas escenas están representadas a modo comic con un estilo graffiti, donde abundan los ojos saliéndose de las orbitas y los dientes volando por ahí. Éstos pasan rápidos, como de golpe (juéguenlo y me entenderán) cada vez que alguien está por ligar un feo golpe, la escena cambia a un flash con la imagen del graffiti exagerando el golpe, mientras se escuchan las voces de los personajes de fondo; el efecto es genial.



Pero empezamos de cero, y eso se ve en el juego. Tal vez lo primero que uno le critica es que nuestro personaje tiene que aprender los trucos para poder usarlos en el modo historia. Esta pequeña cuota de realismo le juega en contra a la gente que ya tiene cancha en las versiones anteriores, porque si bien los controles son los mismos, los trucos no salen hasta que hicimos la "misión" para aprenderlos, y eso es bastante choto. Pero hay trucos nuevos: podemos apoyar una mano en el piso para hacer giros de 180 grados rápidamente; hacer combinaciones con los "natas spin"; e incluso varios movimientos fuera de la patineta, como correr por las paredes al mejor estilo Prince of Persia. La bici es un juego aparte, incluso es conveniente reconfigurar todo, porque los controles son otros. En la bici los trucos son muy diferentes, así como el manejo y la libertad de movimientos, ya que si bien estamos más limitados en cuanto a por dónde ir, los saltos y las rampas son mucho más exagerados cuando podemos impulsarnos con una de éstas.

DESEARÍA NO TENER HUESOS

Se lo podría calificar de juego exagerado. Podemos tomar envión lanzándonos desde la azotea de un edificio de diez pisos para caer en una media tubería con la patineta, salir disparados en órbita y caer desde cuarenta metros para levantarnos sin un rasguño, porque el objetivo del juego no es ser realista, ni enseñar, ni ninguna de esas pavadas. El objetivo es divertir, y vaya que sí lo logra.



El mejor agregado que este juego trae respecto a los anteriores es que ahora ya no estamos limitados a niveles cerrados sin relación. Ahora una ciudad es nuestro lienzo y la patineta nuestro pincel para hacer la obra de arte más grande que alguien haya visto nunca. Ya no más pistas cerradas, cada lugar representa un barrio de Los Angeles (Hollywood, Beberly Hills, Downtown, etc.); aunque claro que no son reales, pero básicamente son una ambientación de cada uno de esos lugares pasados a una pista de patinetas, con rampas y cosas así; y, uniéndolos, la "pantalla de carga" que aquí es un pasillo/galería llena de cosas para entretenernos mientras se carga la pista siguiente. La ciudad está viva, con NPCs que deambulan por ahí, autos que recorren las calles, estaciones de radio que incluso dan a conocer nuestras andanzas cuando vamos "demasiado lejos", y es que para abrir el siguiente barrio tendremos que causar algunos destrozos.

Si en Underground 2 causábamos desastres suficientes como para que prohibieran la entrada de todo el grupo a varios países, en American Wasteland merecemos la silla eléctrica. Las misiones incluyen arrancar las estrellas del paseo de la fama, robar monumentos o liberar la furia de T-Rex sobre un grupo de hippies manifestantes; todo lo que haga falta para construir el parque de patinetas más desquiciado que el mundo haya visto, el sueño de Mindy: American Wasteland.

Pero no todo es destrucción en este juego, también tenemos que demostrar nuestras habilidades (o nuestra locura) para obtener patrocinadores y participar en eventos por vil metal, que se transforma en nuevas patinetas, ropas, o accesorios (piercings, tattoos, etc.). Como ya había mencionado en la preview que hice de este juego hace un tiempo, el objetivo de Neversoft era retratar la cultura Skater. Es por eso que los graffitis, la música, los personajes, todo es un claro homenaje a las leyendas del skate del pasado, los que asfaltaron la rampa para las leyendas de hoy en día como es el señor Tony Hawk.



• ¡Enfermooooo! •

THE ART OF TAGGING



El editor in-game del juego nos permite crear o modificar el contenido del juego y probarlo automáticamente. Mediante la combinación de diferentes capas a las que podemos aplicarles varios efectos, se pueden obtener resultados muy buenos, como aquí, nuestro genial logo.



• Cada barrio está lleno de negocios •

CUANDO YA NO QUEDA NADA QUE ROMPER

Además del modo historia, contamos con el modo classic, que podemos jugar solo o en cooperativo con alguien más, que conserva el estilo de los juegos anteriores. Los lugares de este modo son diferentes a los del modo historia y cada uno tiene objetivos diferentes que cumplir para habilitar la siguiente. También vamos ganando stats y la capacidad de agregar más trucos especiales para aumentar el espectáculo de combos, y es que alguien que sabe jugar a estos juegos realmente brinda un show digno de ver. Éste es otro punto donde brilla THAW: el multyplayer es completísimo, con una cantidad de modos enorme (trick attack, combo master, graffiti, fireball, slap, king of the hill, treasure hunt, y no llegué ni a la mitad). A esto súmenle que podemos usar todas las pistas del modo historia y las del modo classic, más varias que son especiales para multiplayer. Jugar online es un placer y, dentro de los servidores, uno encuentra auténticos artistas. Entrar como espectadores para ver a estos muchachos es tan gratificante como ser el loco arriba de la patineta. Para terminar, tenemos el Create-A-Mode, que nos permite customizar el juego y crear nuestro personaje, nuestro parque, nuestros logos, trucos, ropas e incluso graffitis, y la cantidad de combinaciones es enorme. Ver dos modelos iguales en un multyplayer, aun a propósito, es difícil de lograr.

PERO TODOS NOS CAEMOS ALGUNA VEZ

Pero desgraciadamente hay palos para pegarle además de los que uno se da en el juego. Para empezar, el juego se arrastra, no a consecuencia de los gráficos, simplemente de a momentos tironea, y en un juego de este tipo, es malo, porque el framerate es todo. Otra cosa reside en el tutorial del modo historia, ya que nuestro personaje no puede hacer nada hasta que no aprenda a hacerlo, y uno que jugó los anteriores se siente muy frustrado. También muchas pruebas son muy fáciles. Sin embargo este séptimo Tony Hawk es igual de desquiciadamente divertido que los anteriores, un digno miembro de la serie. Si te gustaron los otros, este te va a gustar también; si nunca tocaste uno de estos, también es para vos, porque el tutorial es muy muy completo.





Requerimientos mínimos / Ficha técnica: Procesador de 1 GHz - 128 MB de RAM - Placa de video de 32 MB
Desarrollador: Midway Games | Distribuidor: Midway Games | Soporte Multiplayer: No posee

L.A. RUSH

POR Gonzalo Lemme

EN TUNING+AUTOS, EA GAMES MANDA

Si bien San Francisco Rush (1997) había sido un gran juego para el momento, la gente de Midway decidió sacar al mercado una continuación. Muy similar en gráfica al Need For Speed Underground, pero no en jugabilidad, el jugador encarna a un corredor de la zona de Hollywood, con mucho prestigio. En una de tus fiestas, un magnate te ofrece 2 millones de dólares por un par de carreras, aceptas y te vas de viaje. A tu regreso, tu casa, tus autos, todo ha sido destruido. Lo único que quedó fue el primer auto que utilizaste para construir ese "imperio", y es ahí cuando decides que debes reconstruir tu imperio desde abajo.



La trama parece interesante, pero es lo único rescatable del juego. Desde el comienzo la jugabilidad es asquerosa, maniobrar con el auto es imposible y la dificultad deja mucho que desear. El sonido, independientemente del ritmo musical a elegir (rock, dance, rap) es monótono y no ofrece la dinámica que otros juegos aportan en este sentido. La gráfica de la ciudad es buena, aunque con poco aspecto a ciudad, poco tráfico (aunque se modifique en Tráfico Alto), poca gente en las calles... en fin, no parece Hollywood.

MUCHO MARKETING, POCO JUEGO...

Lo que presenta L.A. Rush es a la gente de West Coast Custom (de la serie "Pimp My Ride" en MTV) y algunos raperos famosos. Con esto Midway pensaba vender aunque no lo logró, teniendo en cuenta que se agregaron pocos autos para cambiar y un tuning demasiado fácil y sin sentido.

En cuanto al método de carreras, al igual que en el Need For Speed, en un mini mapa se encuentran los puntos a seguir, los puntos de tuning y unas estrellas que son las carreras para aumentar el nivel. Sin grandes cosas para resaltar y con muchos detalles en contra, espero que la gente de Midway se haya percatado de que, en Tuning+Autos, gana EA Games.



PUNTAJE


La trama


Desde la jugabilidad hasta los menús.

Un intento de juego



PATÉTICO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.5 GHz - 512 MB de RAM - Placa de video de 64 MB (con soporte de shaders) - 1 GB de espacio en el disco rígido
Desarrollador: Moon Byte Studios / Replay Studio	Distribuidor: Atari
Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 8 jugadores	

CRASHDAY

DESTRUCCIÓN A MEDIAS

POR Manuel Cajide Maidana

Después de los dolores de garganta provocados por las carcajadas soltadas en una LAN Party en mi casa (a falta de MaximoLAN... Snif) cuando probábamos la demo, mis expectativas se fueron a las nubes; estaba convencido de que tendríamos el heredero del FlatOut, y aún más. ¿Qué pasaría si tomamos el tunning de NFS: Underground, las acrobacias de Tony Hawk's y la destrucción de Interstate 76'? Pero empecé a desconfiar cuando me encontré que sólo constaba de un CD-ROM... Y al pasar el tiempo mis ánimos no mejoraron mucho.

UN JUEGO INCOMPLETO

Esto explica por qué la demo tenía tantas limitaciones que ridiculiza las políticas de Microsoft (Es joda... ¡Yo te quiero Bill!). ¿La razón? Simple... El juego no tiene demasiadas opciones que ofrecer.
Sólo doce autos (no muy bien balanceados por cierto) y la mayoría están bloqueados cuando empezamos.
La historia es una broma. Antes de cada partida escuchamos un pequeño cuento narrado tan emocionante como hacer la cola en un banco para pagar impuestos. Al ganar partidas sumamos dinero y respeto, que sirve para desbloquear nuevos autos, upgrades y piezas de tunning para comprar, que de todas formas son muy pocas.
Trataron de "tomar prestadas" ideas de NFS: Underground con resultados no muy satisfactorios... Para que se den una idea, sólo cuenta con tres tipos distintos de alerones. Por suerte podemos hacer con nuestro dinero cosas más divertidas, como comprar armas para destruir a nuestros patéticos intentos de enemigos. Una vez más, no hay mucho para elegir, un par de misiles y ametralladoras completan el catálogo.
Y como lo sospechaban por mi comentario anterior... ¡Así es! La inteligencia artificial tampoco es un ejemplo a seguir, pero por suerte es divertido destruir varios enemigos a la vez. Escuchar como vuelan los vehículos en pedazos y se destruyen con tantos detalles es hasta placentero. El resto de los gráficos acompañan, aunque no son tan impactantes como otros títulos actuales; cumplen con lo requerido, y en parte está limitado el nivel de detalles por la forma en que están hechos los mapas (que veremos más adelante). Los efectos de sonido en Crashday también son aceptables, aunque un poco repetitivos, pero era de esperarse cuando cada tres segundos hay una explosión y/o un choque. La banda de sonido logra lo que debe: ponernos nerviosos y odiar la humanidad para descargar toda nuestra ira sobre nuestros oponentes, pero no precisamente porque es buena, sino porque es una especie de punk tocado por un grupo de gorilas epilépticos después de hacer gárgaras con aceite de motor. Y para terminar, está tan incompleto el juego que cada tanto se cierra y nos lleva al escritorio con un mensaje de error en L337, se nota que le hace falta Beta Test ¿No les digo que es un juego incompleto?



• Don't Worry, Be Happy •



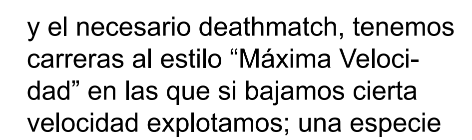


PERO COMPENSA...

Por un lado los mapas son muy simples, pero la razón en este caso es muy buena. Fueron todos hechos con un editor de niveles al mejor estilo TrackMania (o Stunts para los más veteranos) bastante completo, aunque después de varias horas de juego la estética se puede volver un poco monótona. Esperemos que se forme una comunidad como la de TrackMania para bajar mapas nuevos en el futuro.

El punto fuerte de este título es el multiplayer. Nos podemos pasar varias horas con nuestros amigos con una sonrisa de oreja a oreja. Con varios modos distintos de juego para evitar la monotonía, todos con posibilidades en equipos o individuales. Además de las clásicas carreras y el necesario deathmatch, tenemos carreras al estilo "Máxima Velocidad" en las que si bajamos cierta velocidad explotamos; una especie de "mancha motorizada" donde hay que pasarse una bomba de un auto a otro tocándolo antes que explote; la opción inversa, tenemos que robarle a nuestro oponentes una simpática "carita feliz" y llevarla a través de los checkpoints; y otra en que tenemos que hacer piruetas con el coche para impresionar al público (similar al "Tony Hawk's" de alguna forma, pero para eso mejor prueben "American Wasteland").

Con un poco más de esfuerzo, en especial en el singleplayer, este juego podría haber sido algo importante, pero la realidad otra vez nos decepcionó. Si quieren jugarlo con amigos, no se lo pierdan, si van a jugar solos, mejor busquen otra cosa.







PUNTAJE

+ Multiplayer
− Singleplayer

Un juego con autos, choques y explosiones, pero incompleto...

67 %

BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.5 GHz - 512 MB de RAM - Placa de video de 64 MB - 6 GB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: Codemasters | Distribuidor: Codemasters | Soporte Multiplayer: Pantalla dividida hasta 2, hasta 12 jugadores Online

Toca Race Driver 3

POR Leandro Dias

SABOREEN LA FURIA DE MI MOTOR

Desarrollar un juego de carreras que complazca a todos los usuarios no es una tarea fácil. Los fanáticos más acérrimos de los fierros -o mejor dicho los puristas del género- siempre querrán que el manejo de los vehículos sea lo más similar posible a la realidad con todo lo que eso implica. En cambio a los usuarios más casuales no les agradará mucho la idea de no poder tomar las curvas a máxima velocidad y es probable que los aburra la idea de tener que configurar detalles internos del auto como la suspensión. Desearán un producto simple pero adictivo con elementos arcade tales como choques espectaculares, control simple y preciso, además de que destaque técnicamente.

Por lo general no se combinan ambos estilos (arcade y simulación) en un mismo juego porque los resultados finales usualmente terminan siendo híbridos insulsos que no satisfacen a nadie. Pero la saga ToCA de Codemasters es una excepción a la regla, al menos en las últimas entregas. Esta serie de títulos ofrecen un alto nivel de realismo pero sin descuidar un factor importantísimo: la diversión.

LA BELLEZA DE UN PORSCHE

El apartado técnico de ToCA: Pro Race Driver es excelente. Quizá no haya una evolución demasiado marcada con respecto a la versión anterior -al menos gráficamente- pero se sigue viendo de lujo. Los modelos de los vehículos son extremadamente complejos y detallados. Es posible apreciar a simple vista desde los sponsors -incluso algunos pequeñísimos- hasta las características internas del motor. Si bien el engine gráfico sigue siendo el mismo, se ha optimizado notoriamente y soporta sin inconvenientes una gran cantidad de competidores en pantalla sin ralentizarse en ningún momento.



Asimismo se han agregado nuevos efectos de luces y partículas que no tienen nada que envidiarle a los de Need For Speed: Most Wanted.

Una de las principales virtudes de esta saga fue y sigue siendo el extremadamente realista modelo de daños. Casi todas las partes que integran el auto pueden destruirse en los espectaculares choques. Si impactamos de frente con un rival a máxima velocidad observaremos como las piezas de ambos bólidos se desprenden por los aires. Obviamente si nos estrellamos muy seguido, nuestra performance se verá seriamente afectada, ya que internamente el coche también se desgasta. Por eso deberemos prestarle atención a todo los factores que puedan alterar el funcionamiento del mismo, como las ruedas o las pérdidas de combustible. Afortunadamente, el modelo de daños está presente también en los corredores controlados por la IA de igual forma que a nosotros.

Por su parte, el sonido también la rompe. Cada motor suena de manera diferente acorde a sus particularidades y desperfectos técnicos. Está claro que no se escucha del mismo modo un fórmula 1 que una 4x4 o un karting. La música no se hace presente durante la carrera ya que la ambientación lograda solo con el audio es más que suficiente.

MONSTER TRUCK DRIVER

El modo de juego principal de ToCA: Race Driver 3 es el World Tour en donde deberemos encarnar a un corredor amateur que quiere llegar a ser el mejor. A medida que nos vayan surgiendo propuestas para competir, nuestro ayudante nos informará de las diferentes alternativas a elegir.



• Monster truck madness - ¡Ajuaaaa! •

Por lo general tendremos dos o tres tipos de opciones para poder continuar jugando, por lo que es realmente complicado quedarse trabado. En el caso de que no seamos especialistas en una categoría como Formula 1, podremos elegir otra que sea de nuestro agrado ya que hay 35 para elegir. Cada una de ellas está desarrollada en forma impecable, con diferencias sustanciales en lo que se refiere a la conducción y eleva terriblemente el número de autos a elegir. Esta enorme cantidad de competiciones proporciona una enorme variedad, superior a la de cualquier título de carreras. Los escenarios también son muchos -más de ochenta- y variados. Están desde los clásicos circuitos en forma de óvalos hasta abiertos sobre tierra para correr con camionetas todo terreno. Lo interesante de todo esto es que casi todo lo que podemos elegir está licenciado. Desde las marcas de los automóviles hasta las pistas, pasando por los neumáticos y propagandas oficiales.





Lamentablemente ya no hay una trama fuerte para seguir, sino que solamente tendremos que ganar carreras y así avanzar. De vez en cuando se nos presenta alguna escena cinemática de dudosa calidad que no aporta nada al transcurso de la historia. Olvidémonos de conflictos familiares, enemistades y las luchas por la gloria típicas de las versiones anteriores.

Una novedad más que interesante es la posibilidad de jugar de a dos en pantalla dividida casi sin perder calidad ni rendimiento, siempre y cuando se cuente con una máquina potente. Hacía años que en PC no se veía una modalidad de este tipo. Por supuesto, también hay soporte multiplayer vía Internet (con un ping más que decente).

DOS ESTILOS, UNA PASIÓN

Siguiendo con las virtudes, podemos mencionar a la deliciosa jugabilidad que dejará conforme a todo tipo de jugadores. Si somos de los que nos gusta ir directo a los bifes, deberemos elegir el nivel de dificultad normal. De este modo no será necesario estar demasiado pendientes del funcionamiento interno de nuestro vehículo, y correr siempre la clasificación previa a las competiciones es algo innecesario porque podemos pasar a todos nuestros oponentes solo manejando medianamente bien. El modo profesional es todo lo contrario al anterior y alcanza un nivel de realismo impresionante. Aquí tendremos que practicar las pistas un par de veces antes de la clasificación y la carrera porque es casi imposi-



• ¡Llueve, boludo! •

ble terminar en el podio partiendo desde una posición desfavorable en la largada. Además, cada pequeño detalle que modifiquemos en el coche se sentirá notablemente y un error mínimo puede ser la diferencia entre ganar una carrera y tener que abandonar en la mitad de la misma. Tomar una curva sin disminuir la velocidad es un suicidio y chocar a un rival puede generarnos más inconvenientes que ventajas. Es altamente recomendable jugar con un volante de tres pedales ya que existe la opción de configurar un embrague. Sorprende el nivel de profundidad alcanzado en cada tipo de competencias. No es nada fácil emular estilos tan diferentes como el karting y el rally. Podemos incluso participar en temporadas completas en una sola especialidad.

INCONVENIENTES EN LA CARROCERÍA

Pero no todo es color de rosas en ToCA Race Driver 3. El defecto más apreciable es la poca diferencia que hay con respecto a su predecesor, sobre todo gráficamente. Por suerte, Race Driver 2 ya se veía sublime, pero no hubiese estado mal una evolución técnica superior. La razón seguramente fue que al ser un multiplataformas, Codemasters prefirió no retocar demasiado el engine de momento y sí hacerlo cuando salgan las consolas de nueva generación.
Otro problema, éste un poco más grave, es la inteligencia artificial. Nuestros competidores parecen ser todos ases al volante porque nunca se equivocan a menos que nosotros los molestemos lo suficiente. Es muy raro ver choques entre ellos o derrapes bruscos al doblar. Esto hace que ganar una carrera en el nivel de dificultad más elevado sea toda una hazaña.
También hay pequeños problemas relacionados con las colisiones, que son casi imperceptibles pero quedan un tanto desprolijos.

EL AMO DEL CAMINO

Sin duda ToCA Pro Race Driver es uno de los mejores juegos de carrera que pueden encontrarse en el mercado, fundamentalmente si ya estamos cansados de la onda "tunning" de los últimos Need For Speed. Recomendadísimo tanto para fanáticos de los simuladores como para jugadores casuales que quieran saber lo que es la velocidad sobre cuatro ruedas.



• Si hay camiones hay confianza •

PUNTAJE

+ La enorme variedad de pistas, autos y competiciones, el modelo de daños, el sonido, la adicción
− Similar a su predecesor, algunos problemas en la IA

Un excelente juego de carreras

82%

EXCELENTE

Procesador de 1 GHz - 128 MB de RAM - Placa de video de 32 MB - 200 MB de espacio en el disco rígido — Requerimientos mínimos
Desarrollador: Razorworks Distribuidor: Xplosiv Soporte Multiplayer: Pantalla dividida hasta 2 jugadores — Ficha técnica

FORD STREET RACING

POR Manuel Cajide Maidana

ONE! TWO! THREE! FORD!

Desde que en el año 2000 Need For Speed sacó su edición especial para Porsche, muchos otros fabricantes quieren hacer lo mismo. Ford ya lo intentó varias veces, pero la diferencia de calidad entre estos juegos y el NFS: Porsche Unleashed es la misma que la que hay entre un Ford Ka y un Porsche Boxer.

A primera vista el juego es... Malo. Aunque hace uso de efectos especiales como HDR, Motion Blur y otras yerbas para quemar nuestras placas de video, son demasiado exageradas y sólo están para disimular las texturas lavadas, los autos con pocos polígonos y escenarios simples -la mayoría de ellos urbanos, pero milagrosamente sin tránsito-.
Además, los efectos de sonido no cumplen un mínimo de decencia. Estoy seguro que el policía negro de Locademia de Policía los hubiera hecho mejor y menos repetitivos. Hasta el motor de todos los autos suenan igual de feo, a pesar de sus obvias diferencias técnicas. En realidad todos los autos son el mismo pero con otra carrocería; el manejo es igual -de malo- en todos. Entiendo que sea un arcade diestro y siniestro, pero un Fiesta no debería manejarse igual que un Mustang ¡Al menos que sea más rápido, por favor!

La física hace cualquier cosa. Me hace acordar al Juiced de alguna forma, y eso no es bueno. Y aunque tienen modelo de daños, es de cuarta, para esto hubiese sido mejor que no lo tenga. Cuando chocás se le cambia un poco la textura y listo, no modifica la maniobravilidad en absoluto, a diferencia de mi preciado ToCA Race Driver 3. Aaah... ¡ToCA! Qué buen juego. Simulador como se debe, completo como ninguno. Iba a hacer la nota de este mes pero a último momento decidí dársela a Leandro porque todo lo que se me ocurría escribir eran cuatro paginas de "¡Lo amo! ToCA haceme tuyo" y similares. Ahora sí que estoy excitado... Ejem... Volviendo a lo nuestro, ni siquiera cajas de cambio tienen los coches, lo que puede hacer bastante aburridas las carreras. Pero, aunque en general este juego es mediocre, aporta algo nuevo al género que lo puede hacer entretenido por un tiempito.

A diferencia de otros juegos de carreras, no tomamos el rol de un conductor independiente, sino de todo un equipo. Hay que comprar y mantener los vehículos, aunque sería un derroche de dinero porque, como mencioné antes, al chocar no se pierde performance.
Durante la carrera podemos darle órdenes a nuestros compañeros de equipo. La más útil es el Draft, al igual que en NFS: Underground, si nos colocamos detrás nos va a disminuir la resistencia al aire y ganaremos velocidad.
El otro de los comandos es Block (bloquear), pedirle a nuestro compañero que juegue sucio para atrasar a nuestros oponentes, comando del que la inteligencia artificial hace abuso, haciendo muy difícil sobrepasar un oponente. Durante la carrera también se puede cambiar de vehículo entre los de nuestro equipo para tener un mejor control de la situación.
Todo esto estaría muy interesante en un multiplayer, pero lamentablemente lo único que se ofrece es la opción de pantalla dividida y corriendo individualmente, nada de trabajo en equipo. Siglo XXI, claro...

Hay muchas mejores opciones en el mercado antes de ésta. Aunque el sistema para trabajar en equipo está interesante, no justifica la compra. Si al menos se pudiese usar en multiplayer, tal vez sería pasable, pero ni siquiera eso. ¡Next!

PUNTAJE

+ El sistema para jugar en equipos es interesante
− El resto

Un juego de carreras de Ford



44%

MALO

Ficha técnica
Requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 16Mb – 128Mb de RAM - 450Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Nucleosys | Distribuidor: Got Game | Soporte Multiplayer: No posee

Scratches

POR Luciana Decristófaro

MADE IN ARGENTINA

Scratches (Rasguños) es la primera aventura gráfica comercial hecha acá en Argentina, por la desarrolladora Nucleosys. Pero no voy a entrar en detalles sobre quiénes son ahora, porque para eso tienen la entrevista que hicimos con ellos hace unos días páginas más adelante.

Este título nos sitúa en una hermosa mansión victoriana que esconde más secretos de los que imaginamos. Nuestro personaje, Michael Arthate, es un escritor de novelas de terror que, buscando inspiración para terminar su actual libro, decide tomarse unos días fuera de la ciudad para lograr escribir y descansar apaciblemente. Así es como, por medio de su amigo Jerry, llega donde va a comenzar este juego, para encontrarse luego sin luz, sin agua y atrapado en el lugar, entre otras muchas cosas...



RASGUÑÁ MÁS "FUETE" QUE NO TE 'CUCHO.

Si les spoileo el juego, los muchachos de Nucleosys van a perseguirme hasta matarme y pasarme a mejor vida... Así que me limitaré a contar un poco, el mínimo básico, sobre la trama.

Durante nuestra estadía en la casa, sólo vamos a mantener contacto constante con dos personas, nuestro amigo Jerry y nuestra secretaria Barbie; y únicamente por teléfono (que es lo único que parece funcionar en ese desierto lugar). Pero como Scratches es una aventura de horror, y si no lo sabían se acaban de enterar, va a lograr ponernos los pelos de punta más de una vez y en situaciones muy variadas (Nota: Tengo que admitir que por lo menos en tres ocasiones quise dejar el juego y dedicarme a alimentar palomas en alguna plaza muy concurrida).

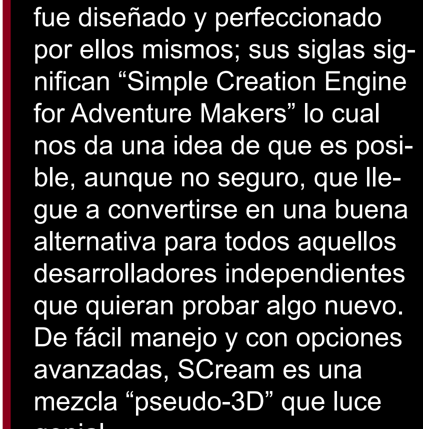
Unos sonidos extraños, unos rasguños salidos del sótano -menos mal que nunca tuve y no pienso tenerlo- nos trastornan y no dejan que Michael se concentre en su trabajo; pero él no se deja asustar y revuelve cielo y tierra para inquirir *quién* o *qué* está detrás de esos chillidos latentes que perturban su sueño y sus mini-vacaciones.

Está más que explícito que algo pasa en esas habitaciones, entre esas paredes; sin embargo no hay indicio alguno de vida en kilómetros... Excepto por la suya propia. Este factor hace que estemos frente a un thriller que, aparentemente, no tiene explicación lógica alguna y, más que nada, su fuerte no es el hecho de que los ruidos nos asusten, sino que al no encontrarnos con nada, empezamos a perseguirnos y dudar si realmente suceden cosas o si es nuestra mente jugándonos una mala pasada (unas cuantas).

Por momentos vagaremos por los rededores de la casa buscando algo que nos ayude a armar el rompecabezas que es fundamental para poder avanzar. En la historia noté, por lo menos, dos grandes giros que me dejaron perdida sin saber qué esperar, cuándo, ni dónde.

Y eso, amigos míos, es todo lo que pienso decirles sobre la trama, ya que tendrán que descubrirlo por su propia cuenta y de paso me ahorro la vida.





SCREAM

El motor gráfico utilizado para Scratches se llama SCream y fue diseñado y perfeccionado por ellos mismos; sus siglas significan "Simple Creation Engine for Adventure Makers" lo cual nos da una idea de que es posible, aunque no seguro, que llegue a convertirse en una buena alternativa para todos aquellos desarrolladores independientes que quieran probar algo nuevo. De fácil manejo y con opciones avanzadas, SCream es una mezcla "pseudo-3D" que luce genial.

DOS PARA TODOS... Y TODOS PARA DOS.

Haciendo contraste con la mayoría de las desarrolladoras de juegos de hoy en día, los diseñadores de Scratches son solamente dos. El perfeccionamiento de este juego tomó más de dos años, y por fin vio la luz en distintos países hace no más de unas semanas... Alemania, Estados Unidos... ¡Y van por más!

Cabe destacar que uno de ellos es el programador, diseñador del engine y la historia; y el otro el genio detrás de tan bien logrados gráficos. Sumado a esto se encuentra un personaje de quien hablaremos más adelante que se llama Cellar of Rats, el encargado de ponerle música -¡y qué música!- a Scratches. Cellar of Rats es un compositor croata independiente de música ambiental oscura, por así decirlo, que se encargó de darle un toque aún más impresionable a esta aventura, que de hecho nos alerta o serena con los cambios de ritmo de la misma música.

CONCLUSIONES

Lo único que le agregaría a Scratches sería más objetos con los que interactuar, descartando los necesarios. Un juego muy bien logrado, con una historia que tiene giros importantes; gráficos impecables, el detalle de los cuadros como "Surfing the apocalypse"; el ambiente "a lo Lovecraft". La música que acompaña a Rasguños cuadra perfectamente con el ánimo del personaje y con lo que vamos viviendo; un mínimo asegurado de ocho horas de gameplay y un final que no esperaremos ni anticiparemos de ninguna forma.



PUNTAJE





+ Trama, ambiente, impredecible.
- Algunos ítems difíciles de encontrar

Aventura gráfica de horror

80%

EXCELENTE

Ficha Técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.4Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Telltale Games	Distribuidor: Ubisoft
Soporte Multiplayer: No posee	

CSI: 3 Dimensions of Murder

POR Maximiliano Nicoletti

WHOOO ARE YOU? WHO WHO! WHO WHO!

¿Cuál es la mejor forma de hacer un asesinato perfecto? ¿La hay? ¿Es posible lograrlo? ¿Se puede matar a Diego Beltrami sin que nadie se dé cuenta de que yo lo maté? Y entonces lo vi. Recién salidito del horno, el nuevo juego de CSI. Esa es la forma, pensé. No hay como resolver crímenes para saber qué errores son los que no hay que cometer a la hora de asesinar al dictador de tu revista. Mi misión es clara. Jugar al juego, averiguar como un CSI descubre a un asesino con técnicas forenses avanzadas, aprender de los errores de estos incautos y acabar con la vida de Beltrami, y al mismo tiempo, desarrollar una graciosa review basada en cómo lograr todo lo anterior. Bueno, los cagué, porque no pienso decir nada gracioso.



Claro que, siendo éste ya el cuarto juego de la franquicia CSI (y el tercero de la saga Las Vegas), vale mencionar que los juegos anteriores no eran, de ninguna forma, malos. De hecho eran títulos interesantes con varios casos de asesinato (o intento de asesinato) para resolver a lo largo de todo el juego, utilizando todas las herramientas forenses disponibles en el show de TV que se emite por el canal Sony Entertaiment Latinoamérica, por cable. CSI: 3 Dimensions of Murder, al que por ahora sólo llamaremos CSI, toma lo mismo que presentaron los anteriores dos, y los deja pagando la factura. En un ambiente llevado más a un aspecto en tres dimensiones, con una forma más, por decirlo de alguna forma, cinemática de ver las cosas, y con mucho más espacio para realizar nuestras investigaciones como se nos cante.



LA CLAVE ESTÁ EN LA EVIDENCIA

Mientras que tanto en CSI, como en Dark Motives (los dos juegos anteriores de CSI: Las Vegas), la acción se desarrollaba en escenarios prácticamente planos, en los que teníamos una vista en 360° que muchas veces no ayudaba para nada, en esta entrega (porque no pienso escribir todo el nombre de nuevo) nos encontramos unos escenarios perfectamente armados en 3D, los cuales podemos recorrer de una punta a la otra y hacer click en algún sector con el fin de hacer zoom sobre algo importante que salte a la vista, como un cuerpo, una pisada, una mancha en una pared, entre otras. A su vez, sobre estos puntos, y al contrario que en entregas anteriores en las que sólo teníamos la imagen del cuerpo, por ejemplo, y teníamos que buscar con el mouse puntos con evidencia, en este podemos recorrer el cuerpo de un lado a otro con la vista, y hacer zoom en diferentes lugares a los que no podemos llegar por la oscuridad u otro factor. La evidencia está siempre, no hay forma de perderla, y el sistema de ayudas, si jugamos en dificultades bajas, siempre nos ayudará a saber si recogimos toda la evidencia en alguna locación, o si algún objeto recogido necesita ser examinado minuciosamente o ya no tiene nada que nos sirva. Una vez obtenida la evidencia, podemos ir al laboratorio de CSI en donde, al contrario (¿no les da la impresión de que repito esto muchas veces?) que antes, no tenemos que darle toda la evidencia a Greg para que la procese él, sino que nosotros mismos elegiremos las máquinas y lugares donde la trabajaremos. Si me preguntan, es bastante entretenido.

Y LA EVIDENCIA ES LA QUE NOS DICE LA VERDAD

Gráficamente, CSI: 3 Dimensions of Murder tuvo un gran avance en desarrollo de escenarios. Todo tiene una ambientación más o menos realista, que podemos revisar y analizar poco a poco, si somos meticulosos. Al mismo tiempo, todos los CSI de la serie están ahí, desde Gil Grissom hasta Nick Stokes. Y acá llega el punto malo. Nick Stokes, por ejemplo, parece un tipo de 50 años, con suerte. Warrick Brown parece un globo negro con Afro (y no fui yo el que lo dijo), y el peor de todos es el pobre Grissom, que parece que tuviera un tumor en lugar de barba y una expresión de pibe enfermo. Más allá de los modelos del cast habitual, el resto de los modelos de sospechosos y testigos está muy bien desarrollado, y en algunos casos hasta se ve demasiado realista en cuanto a expresiones faciales y algunos movimientos corporales. De hecho, está claro que Telltale Games (la compañía que lo produce) se jugó mucho en el aspecto gráfico de los modelos, porque siempre buscan mostrar las caras o expresiones de un testigo, o las posturas y expresiones finales de un cuerpo.



En cuanto a las actuaciones, las voces son las de los actores de la serie, como siempre, y siguen teniendo calidad usual, aunque en un principio no parezca. Aunque hay situaciones en las que estamos compenetrados en medio de una investigación con uno de nuestros compañeros (que según el caso será uno de los CSIs originales) y aparecerá nuestro supervisor a darnos consejos que la mayoría de las veces son totalmente innecesarios, cambiando el aspecto de la escena. Por lo demás, y exceptuando algunos falsos acentos extranjeros que nunca pueden faltar, el trabajo de los actores es impecable.

Para sumarle el toque CSI al juego, el equipo de Telltale nos dio todas las herramientas que utiliza el equipo para desarrollar sus investigaciones, y cada una tiene el poder de ser usada en su lugar, si somos lo suficientemente astutos para saber dónde y en qué forma. Por ejemplo, cuando veamos una herida de bala en un cuerpo, si pasamos el mouse sobre dicha herida, tendremos la posibilidad de abrir el menú y seleccionar las herramientas a utilizar, primero para sacar una foto de la herida, luego para recoger posibles rastros de pólvora y por último para tomar una muestra de la sangre de la victima con un hisopo. Y entonces, nuestro compañero elabora una teoría, y así es como entran en el juego una de las cosas más entretenidas y mejor hechas que tiene la serie: las reconstrucciones. Con el mismo motor gráfico del juego podemos ver al posible asesino y a la victima siendo asesinada según la teoría que se puede desarrollar con la evidencia del momento. De la misma forma, con videos sacados de la serie, podemos ver la trayectoria de una bala, el efecto de un golpe en el cerebro o incluso cómo reacciona al cerebro ante cosas como estupefacientes. Y si vamos a algún punto de la ciudad, veremos los clásicos videos aéreos de la ciudad de Las Vegas, logrando con todo esto junto, que CSI: 3 Dimensions of Murder sea un juego aún más entretenido que los anteriores.



• ¡¿Qué te han hecho?! •

PUNTAJE



Buenos gráficos. Buen manejo de los escenarios.



¿Qué le hicieron a Grissom, por Dios? Malos modelos. Situaciones sacadas de la galera sin razón.

El tercero de CSI: Las Vegas



MUY BUENO

Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido más 3.5Gb para Sims 2
Desarrollador: Maxis | Distribuidor: EA Games | Soporte Multiplayer: No posee

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

POR Walter Chacón

PORQUE EA SABE MUCHO DE NEGOCIOS... Y MAXIS DE JUEGOS LOL!!!11

Si hay algo que aprendimos con el primer The Sims es que siete expansiones no son necesarias y pueden dar mucha fama de ladrón (cofcofWill Wrightcofcof). Open for Business es la tercera expansión de The Sims 2 y el pronóstico indica que saldrán otras más como pasó con el primero. Aunque a decir verdad, esta expansión vale la pena si les gustó el juego original y se aprovechan aún más las otras expansiones, que podían ser clasificadas como medio-curro.

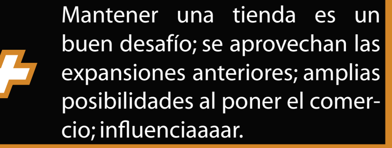


Como lo indica su nombre, ahora tenemos la gran posibilidad de poner una tienda, atenderla y ganar dinero como si de un trabajo normal se tratase; a diferencia de Nightlife que sólo eran para visitarlas. La tienda se puede poner en la misma casa o en otro solar, siendo esta última opción la más costosa, haciendo que nos lleve aún más tiempo de juego y tal vez nos aburramos antes de empezar. Así que agarramos el teléfono y elegimos "abrir negocio" (¿se supone que llamamos a la Municipalidad? en fin...) y habilitaremos las herramientas correspondientes que nos permiten comprar cosas al por mayor, administrar a nuestros empleados –si es que necesitamos alguno, con el teléfono también se los puede contratar-, ver la reacción de la gente en nuestro local y otras chucherías. Según la reacción de nuestros clientes y las ventas que vayamos realizando, nuestra tienda subirá de nivel (suena a RPG, pero es verdad) y se nos habilitarán premios, consiguiendo bonificaciones (¿skills pasivas?) como menos precio al reponer los productos, mayor agrado de la gente, una suma de dinero u otras. Tendremos que poner un cartel para abrir/cerrar el local y para llamar a los empleados; la caja registradora para cobrar el dinero y mientras vendamos cosas, reponer los productos eligiendo la opción correspondiente, al hacer clic en un cartelito que muestra "las cosas vendidas". Todo esto mientras cuidamos las necesidades de nuestros sims y también nuestro bolsillo, ya que al empezar el local no tendremos mucha clientela y el dinero tarda en llegar. Por eso, es recomendable que al menos un sim en la familia tenga un trabajo con sueldo fijo y así mantener los costos iniciales. Los empleados manejados por la IA son como yo: si quieren que atienda la caja registradora, le dicen que atienda la caja registradora; si quieren que repongan los productos, le dicen que repongan los productos; nada de dejarlo sin órdenes y que esté atento a todo laburando como esclavo cuando deba.

Las posibilidades son muchas, desde la típica tienda de electrodomésticos, hasta gimnasios o bares. Claro que se pueden mezclar las cosas y de hecho es recomendable: la variedad de productos es algo que atrae especialmente a los clientes. Aunque si hay algo que me dio por las bolas, es el hecho de que si quiero poner una habitación específica para la tienda, igualmente los clientes se meterán en mi casa como si estuvieran invitados. Yo no voy al kiosco de la esquina para ponerme a ver la tele en el living de la señora, eh.

No he podido hablar de otras cosas, como las nuevas habilidades que se utilizan al atender, el sistema de influencias y sus aplicaciones en el comercio, ni de los robots. Pero estén seguros que si disfrutaron el Sims 2 y sus expansiones, Open for Business es una opción recomendable.

PUNTAJE



\+ Mantener una tienda es un buen desafío; se aprovechan las expansiones anteriores; amplias posibilidades al poner el comercio; influenciaaaar.

– La ayuda no es del todo clara; los clientes hacen cosas que no deberían; me van a pegar en la próxima reunión.

La tercera expansión y contando

80%

EXCELENTE

Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz - Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Cyberlore Studios | Distribuidor: Arush Ent. / Groove Games | Soporte Multiplayer: No posee

PLAYBOY THE MANSION: GOLD

POR Luciana Decristófaro

COMO THE SIMS PERO CON MENOS ROPA

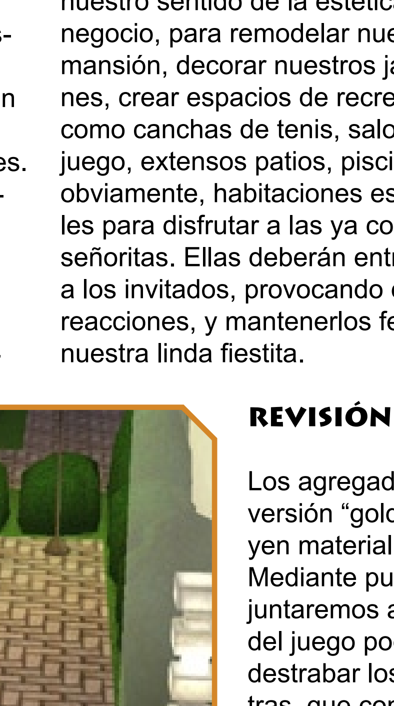
El sueño de todo ser humano que pise la tierra... Una casa enorme. El sueño de muchos, ser millonario. Y por sobre todas las cosas, el sueño de todo hombre sexuado... Mujeres, muchas mujeres. Todos estos sueños destrozados por Playboy: The Mansion.

Vil copia de The Sims, el conocido por todos nosotros simulador de vida, este juego nos trae retos simples y nos pone en las pantuflas de Hugh Hefner, el dueño de tan ostentosa mansión. (Nota: No sé si lo notaron pero este tipo siempre anda en pantuflas).



PARTY TIME

Nuestra misión principal es poner a punto la famosa revista para la venta, teniendo que preparar artículos, fotos, entrevistas, etc. para la misma. Para poder tener de qué hablar y, así, hacer los artículos, deberemos reunir gente famosa... Para que la revista venda, necesitamos publicidad, y qué mejor que organizar fiestas para lograrlo. Actores, actrices, deportistas, políticos y artistas serán los blancos más importantes que presenciarán nuestras celebraciones. Por supuesto que para eso, tendremos que invitarlos primero... Mediante la posibilidad del diálogo controlaremos nuestras relaciones con estos personajes, que pueden llegar a convertirse en buenos amigos, amigas, novias... Y, en el mejor de los casos, en valiosos compañeros de negocios.



Es aquí cuando entra en acción nuestro sentido de la estética, y del negocio, para remodelar nuestra mansión, decorar nuestros jardines, crear espacios de recreación como canchas de tenis, salones de juego, extensos patios, piscinas, y, obviamente, habitaciones especiales para disfrutar a las ya conocidas señoritas. Ellas deberán entretener a los invitados, provocando distintas reacciones, y mantenerlos felices en nuestra linda fiestita.

REVISIÓN

Los agregados a esta versión "gold" incluyen material inédito. Mediante puntos que juntaremos a lo largo del juego podremos destrabar los extras, que constan de entrevistas a artistas súper-archi-famosos, sesiones de fotos de algunas conejitas, tapas de algunos de sus ejemplares originales, etc, etc, etc.

Este juego es totalmente 3D, sin posibilidad de configuración alguna. Tiene una gran variedad de música que seleccionaremos directamente desde el equipo, posee un buen manejo de cámara con zoom para ampliar lo que necesitemos ver más de cerca... *ejem*. Pero aún así, sigue siendo un juego mediocre, con pocas misiones para cumplir, que no proporciona más diversión que el simple hecho de manejar un personaje torpe como si de un sim se tratase, además de ver muchos polígonos con, o sin, ropa.

PUNTAJE



\+ Interfaz cómoda.

– Muy fácil de terminar.

Un tycoon de negocios y conejitas

59%

REGULAR

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Blue Byte | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Internet hasta 4 jugadores

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS "LEGENDS"

POR Matías Sica

¿POR QUÉ HAY QUE PAGAR POR ESTO?

Hace un par de meses nomás, salió a la venta la última versión de la saga "The Settlers" - un RTS en donde la logística necesaria para construir una base era mucho más compleja y de ella dependía que consigamos la victoria. Mientras que en un RTS normal necesitamos apenas algunos edificios ubicados sin mucha lógica, esta saga contaba con una "economía en cadena" de la que había que preocuparse hasta que nuestra ciudad pudiese crecer lo suficiente como para construir suficientes soldados para dominar al contrincante. Lamentablemente, la última entrega de esta saga simplificó muchísimo este sistema y ahora la construcción de las bases y la explotación de los recursos apenas si son un poco más complejas que las del Age of Empires. Como el combate sigue siendo tan simple como de costumbre (en entregas anteriores era de esperarse, dado el complejo sistema de construcción de bases), nos queda un RTS que apenas llega a lo aceptable y del que por alguna razón se han lanzado dos discos de expansión.



INSERTE SUBTÍTULO AQUÍ

Bueno, qué les puedo decir. Esta "expansión" (porque ni a eso llega) agrega algunos mapas, un par de héroes que no tienen voces y algunas campañas nuevas (nada del otro mundo). Lo que sí tiene, y mucho, es una sensación constante de que los desarrolladores están intentando salvar un título que si bien es técnicamente correcto, hace agua por todos lados. No es un digno sucesor de la saga porque de Settlers apenas tiene el nombre y tampoco es un RTS que valga la pena jugar.

Apenas si merecen una mención especial los gráficos, que de maravillosos no tienen nada, pero al menos se nota que en ese punto se pusieron las pilas dándoles tanto un nivel de detalle más que decente (no sería un título de Ubisoft si no fuera así) como la variedad necesaria para no caer en el embole total, puesto que una buena parte del tiempo nos la pasaremos mirando a nuestras unidades hacer sus labores diarias.



Me encantaría poder llenar este artículo con novedades pero hay tan poco de que hablar que ni siquiera Batman podría salvar esta nota.

CONCLUSIONES (BAH, PUTEADAS)

Hagan de cuenta que tanto el original como las expansiones nunca existieron, que todavía estamos esperando una nueva versión del Settlers en 3D y que nunca, pero nunca, oyeron hablar de este título. Si por alguna razón lo consiguieron, devuélvanlo ni bien tengan oportunidad, no lo saquen de la caja siquiera. Este juego no es un Settlers, es un RTS bastante pavote al que le pusieron un nombre medianamente conocido para poder vender algunas unidades a los fanáticos de la saga. Para peor ni siquiera se pusieron la media pila necesaria para hacer una expansión decente, te hacen pagar por material que en otros juegos te lo dan gratis. Gracias por manchar el buen nombre de esta saga, Ubisoft. De verdad, muchas gracias.



Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Mad Doc Software | Distribuidor: Sierra | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 10 jugadores

EMPIRE EARTH 2: ART OF SUPREMACY

POR Leandro Dias

¿DESDE CUÁNDO ROBAR SE CONVIRTIÓ EN UN ARTE?

Empire Earth 2 fue un juego más que ambicioso. Si bien no estaba muy dotado técnicamente, contaba con una imponente cantidad de edades y civilizaciones para jugar. Pero después de haber disfrutado a monstruos como Age of Empires 3, Dragonshard o Civilization IV durante este último año, estaba más que claro que a menos que The Art of Supremacy fuese un producto extremadamente completo, no podría hacerle frente a los títulos mencionados anteriormente. Por eso mis expectativas para con esta expansión eran mínimas y como era de esperarse, no hubo ninguna sorpresa. Aunque pensándolo bien, puedo decir que hubo algo que me asombró particularmente. Este disco de datos es uno de los choreos más grandes que me tocó ver en los últimos años (sin contar todo lo que saca EA al mercado que ya de por sí es un robo a mano armada).



OMG! ¡EL VIRUS EA SE ESTÁ REPRODUCIENDO!

Ya de por sí el engine de Empire Earth 2 no era ninguna maravilla. Aunque se bancaba perfecto una buena cantidad de unidades en pantalla y tenía algunos detalles copados, no se podía decir que hubo una evolución gráfica con respecto al motor de la primera versión que data del año 2001. Y ahora que pasó un año, las falencias en este apartado son cada vez más notorias. No hubo ni siquiera un pequeño retoque porque todo se ve exactamente igual.

Vayamos mejor a las novedades. Entre las principales, podemos mencionar la inclusión de cuatro civilizaciones, dos europeas (Rusia y Francia) y dos africanas (Massai y Zulúes). Las primeras son exactamente iguales a cualquier otra y no aportan ninguna novedad. Es más, pareciese ser que agarraron una civilización al azar y le cambiaron los skins y nombres porque no ofrecen nada nuevo. En cambio, las segundas están muy copadas ya que ofrecen nuevas posibilidades diferentes a las tradicionales. Al no haber africanos en la versión original, tanto los Massai como los Zulúes contrastan con el resto y son prácticamente el único agregado que realmente vale la pena de esta mediocre expansión que bien podría ser un upgrade gratuito. De estas nuevas facciones se desprenden tres campañas: la invasión francesa a Rusia por parte de Napoleón; la construcción de maravillas con los egipcios; y la defensa de Kenya por parte de los Massai. Esta última es la más interesante de las tres básicamente por lo la trama argumental futurista en la que deberemos defender una nueva fuente de energía que quieren apropiarse los países imperialistas (algo similar a lo sucedido en Irak pero más chaposo). Una adición totalmente innecesaria es el "Civilization editor" porque nunca lograremos crear a una facción demasiado diferente de las demás. Es imposible crear un ejército de orcos o algo similar como para variar un poco el juego, por lo que los resultados son extremadamente genéricos.

Increíblemente, The Art of Supremacy no corrige los defectos más groseros de Empire Earth 2. El pathfinding sigue teniendo errores groseros e incluso ahora son mucho más visible, la recolección de recursos es igual de lenta que antes y el sistema de combate "piedra papel o tijera" no fue modificado.

En síntesis, si quieren jugar a un buen juego de estrategia, hay opciones mucho mejores que este disco de datos que no ofrece nada nuevo que justifique su compra.




Las dos civilizaciones africanas


Mismos defectos, nada innovador, el engine gráfico se quedó en el tiempo.

Todo menos una expansión decente



MALO

FICHA TÉCNICA

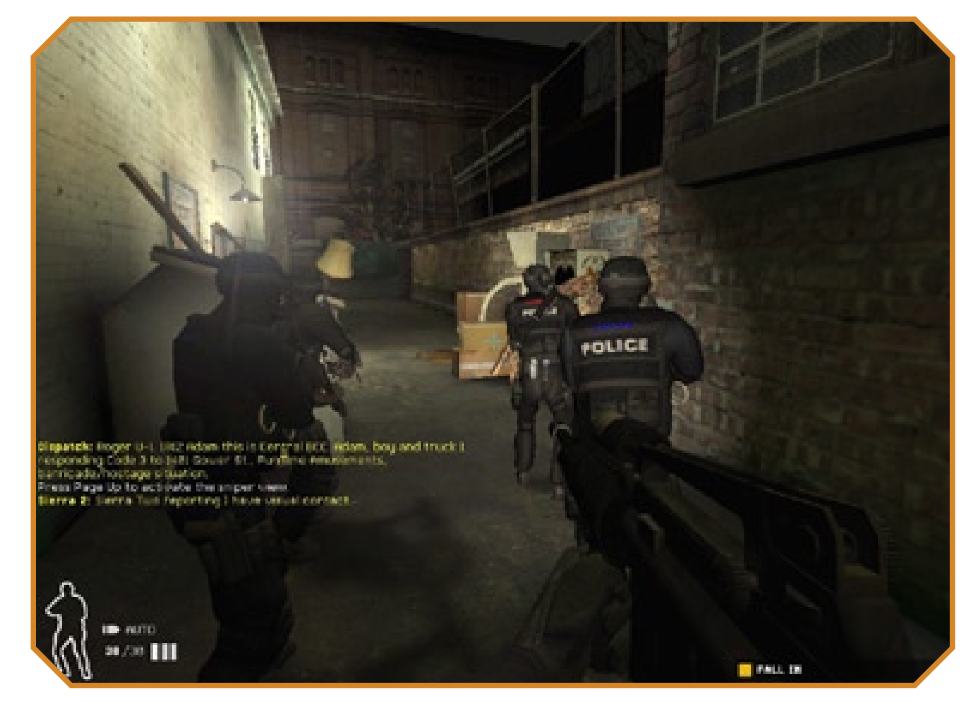
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
Desarrollador: Irrational Games	Distribuidor: Sierra/Vivendi Universal – Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 16 jugadores

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

POR Juan Marcos Victorio

UNA EXPANSIÓN CORRECTA

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate es la primer expansión para uno de los mejores -probablemente el mejor- FPS tácticos del mercado. Si no están familiarizados con el juego original, o si quieren recordar de qué se trataba y qué tan bueno era, pueden releer la nota que hice del mismo en el número 1 de Gaming Factor. Mientras los espero aquí, en esta página, para continuar con mi trabajo.
¿Listo? Ahora sí, prosigamos…



¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Como casi toda expansión, necesitaremos el juego original para poder correrla. Esto significa, obviamente, que este juego está construido sobre el mismo motor que el anterior. Lo cual lamentablemente nos lleva a que tenga las mismas virtudes y los mismos defectos que SWAT 4. Esto es: muchos pero muuuuchos bugs, gráficos viejos (ya se veían viejos hace un año, ahora se podría decir que son horribles); altos tiempos de carga entre niveles -que nos sacan completamente de atmósfera- y el gran problema de ser un juego para un grupo bastante reducido de gamers (por su alto componente táctico por sobre la acción).
Por el lado de las novedades, este pack agrega una buena cantidad de armamento y herramientas nuevas, tanto para nuestro equipo como para los maleantes, quienes están más violentos y responden mucho mejor ahora a las situaciones adversas. El juego contiene siete nuevas misiones, alguna un poco más difícil que otra, pero si estamos acostumbrados no nos tomará más que unas cuantas horas terminarlo. De todas formas, SWAT tiene como punto destacado la alta re-jugabilidad de todas sus misiones, dado que los criminales no son estáticos, y al reiniciar la misión también cambian de lugares, posición, armamento e incluso actitud.

Es de agradecer la inclusión de nuevos modos multiplayer; algunos realmente muy entretenidos y novedosos. Sin embargo, lo mejor sigue siendo el modo cooperativo; armar tácticas con humanos reales es, por mucho, más divertido y desafiante que hacerlo con compañeros virtuales controlados por la PC.
Otro añadido importantísimo al juego es que ahora podemos golpear a los sospechosos para reducirlos y que se dejen colocar las esposas. Antes nos encontrábamos a veces en la situación de tener que dispararle en la pierna a un civil para que pusiera sus brazos sobre la cabeza y así poder esposarlo. Ahora, si se nos acaban las municiones para atontar, podemos recurrir a este golpe y no tendremos que reiniciar la misión ni perder puntos por dispararle a un civil insurrecto (corriendo el riesgo de matarlo y perder directamente).

¡ESO ES TO-TO-TODO AMIGOS!

Si bien la expansión tiene mucha calidad, repite errores del pasado. Aunque corrige algunas cosas y agrega soporte para nuevos e interesantes modos multijugador que alargan la vida útil del producto, recae en las mismas viejas fallas.
Esta no es la expansión que va a ayudar a decidirte a comprar el juego original. Su adquisición es sólo recomendable si tenés SWAT 4 por ahí tirado, ya lo terminaste y te dan ganas de revivirlo de vez en cuando, pero no lo hacés porque te aburre jugar cien veces las mismas misiones de siempre.
Si en cambio, nunca jugaste el original y ahora te dieron ganas, probablemente sea mejor esperar a que salga la versión "gold" del producto; incluyendo original y expansión en un solo paquete, y seguramente algún que otro patch necesario.



NUCLEOSYS

POR Staff Gaming Factor

LA GENTE DETRÁS DE SCRATCHES

Hace unas semanas Gaming Factor le hizo una entrevista a los muchachos de Nucleosys; ellos, muy macanudos, aceptaron y se tomaron un tiempo con nosotros para hablarnos sobre su nuevo juego "Scratches" y las posibilidades de que volvamos a escuchar de ellos pronto.

Nucleosys es: Agustín Cordes, programador y diseño general y Alejandro Graziani, dibujante y encargado de la parte gráfica.

Gaming Factor: ¿Quiénes integran Nucleosys además de ustedes dos?

Agustín: Principalmente somos nosotros dos. Despues está un tipo de Croacia que nos está haciendo la música, muy, muy bueno; hace efectos de sonido y música. Y después están los beta testers, que es un equipo de... 12. Eran 16 pero ahora quedan 12.

Gaming Factor: Y la idea del juego surgió más que nada de decir, "¿Qué te parece si hacemos una Av. Gráfica o ya era algo más orientado al público?".

Alejandro: La historia de cómo empezó todo siempre la contamos, porque empezó como un concurso de la UADE que era para micro-emprendimientos. Él es mi cuñado. Mi hermana y él dijeron "Che, ¿Qué te parece si nos anotamos? que sé yo". Él ya tenía la idea de hacer un juego desde hace tiempo.

Agustín: A mí me gustan los juegos desde casi los once años, y a él le gusta mucho dibujar.

Alejandro: Me gustaba dibujar. No tenía idea pero... En realidad primero me dijeron "Che, ¿te querés sumar?", porque había un premio de treinta mil pesos y que sé yo. Y después ganó un ciber, nada que ver.



Agustín: De aquel proyecto vimos que era factible. Que no era una cosa así que decís que necesitás ochenta personas. Así que hicimos una mini-investigación de mercado, y vimos que era viable. Además conocíamos gente, como el tipo que hace la voz de uno de los personajes, Jonathan Boakes, que hace unos años sacó el Dark Fall, una aventura gráfica que en el rubro de los independientes pegó muy fuerte. Hubo cierto contacto con él; estaba muy entusiasmado y nos pasó unos datos, y bueno, ahí nos convencimos de que se podía. Entonces dijimos, somos grandes, el engine lo hago yo.

Alejandro: Y vino un día y me dijo: "Mirá, tenés que empezar a hacer cosas con este programita". Así que bueeeno *risa*. El primer objeto estuvo en el primer teaser, era una silla. Yo estaba chocho. ¡Dibujé una silla, dibujé una silla!. Y el juego surgió a base de una pesadilla de Agustín.

Agustín: Una pesadilla mía, sí; pero no puedo contártela porque te arruino el final del juego.

Gaming Factor: O sea que no tenían nada planeado todavía, fue la idea de empezar y...

Agustín: No, o sea, en realidad había un plan a medias. La idea estaba, hacer una aventura gráfica.

Alejandro: No estaba muy bien definido.

Agustín: Claro, todavía no sabíamos cómo. Ni estaba definida tampoco la estructura del juego. Había una idea, que era hacer una casa. Después dijimos, agregamos un edificio, agregamos éste otro. Ahí pensamos los puzzles, sobre todo los principales.

Alejandro: Gran parte del juego, en realidad, se desarrolló sobre la marcha. Pero a veces a la historia había que hacerla cuadrar con alguna locación, alguna parte de la casa, y a veces al revés.

Agustín: Era como "¿Por qué no ponés un baño arriba? Ah, entonces en ese baño podría haber pasado o pasar tal cosa." O sea, todo se iba hilando de la nada. Fue medio desorganizado.

Alejandro: Un poco de improvisación, digamos.

Agustín: Yo creo que habrán sido seis meses de divague para estudiar como hacer el engine, estudiar los gráficos, y todo eso, y yo creo que si hubiéramos tenido el documento de diseño como hicimos después...

Alejandro: Mirá, nosotros empezamos el juego a fines de 2003. En realidad antes, el primer teaser salió en octubre del 2003. Recién el documente de diseño se terminó en Julio de 2004.

Agustín: Un documento bien, bien completo. De haberlo tenido antes yo creo que tres o cuatro meses acortábamos fácil. Y bueno, lo hicimos en dos años y pico. Y el próximo lo vamos a hacer en un año y monedas también.

Alejandro: Pasa que, uno no lo nota, pero este juego nos encierra una experiencia de todo tipo. Como equipo, como organización, pero también la experiencia de, él de hacer el engine, averiguar, o sea, lo hicimos de alguna manera en forma auto-didacta. Las herramientas se manejaban, sí; pero había que aprender primero. Cosas que surgían, que eran necesarias, y que no las sabíamos hacer o usar. Tenías que frenar, estudiar como se hacían, y recién ahí hacer. No es que uno le decía a un programador, "Bueno, esto es lo que tenés que hacer" sino que acomodábamos también mucho de acuerdo a las posibilidades. Nosotros sabíamos que por ahí este era nuestro techo hoy, y hacíamos todo hasta este techo y después era "Ah, ¿sabés que descubrí esto?" o él muchas veces venía con el engine, y así fue un poco el paso de 2D a 3D.

Agustín: Ah sí, la primera versión antes de Scratches era como el Myst, en 2D y girabas por cada clic noventa grados. Y en realidad, el que tiró la idea del 3D, fue el músico croata, Vlad, que nos dijo "Mirá, por qué no probás OpenGL, vas a poder hacer esto y lo otro." Así que empecé a mirar y parecía fácil. *risas*. Así que bueno, "Listo, se hace".

Alejandro: Aparte todos los gráficos ya estaban hechos en 3D, así que era un desperdicio.

Agustín: La manera en que trabajaba el engine... no es que él agarraba una escena, hacía el diseño y después agarraba la otra. No, estaba todo el cuarto armado de tal forma que vos veías desde todos los ángulos, pero al ser en formato 2D, se perdían muchos detalles. Pasando a 3D hay cosas que vos ves de todos los ángulos. Hay gente a la que le encantaba el 2D, y siempre va a haber. Pero fue una movida buena igual, el juego quedó más profesional.

Alejandro: Para mí fue brutal. Generó más problemas, ¿no? Obviamente desde el engine, ahora tenías que cuidar diez veces más los detalles, antes lo que no se veía, no se veía. "Esto se ve hasta acá, y bueee".

Agustín: En el primer ático, que salió en 2D, la cámara se veía barbara. Pero cuando empezamos a ver, había cosas que decíamos "¿Cómo puede ser?". Tenías un escritorio gigante a la altura de la cabeza.

Alejandro: O una cosa que estaba flotando por ahí. *risas*

Agustín: Eso es verdad, había cosas flotando por ahí. Pero bueno, después el prototipo en 3D se hizo muy rápido. Y después hubo todo un trabajo atrás de pruebas y ejecución que la verdad, de haber sabido, o compraba un engine... *risas*. ¡No, en serio! Pero bueno, ya está.

Gaming Factor: Tiene más gustito así.

Agustín: No, obvio; pero fue mucho, mucho, mucho laburo. En todos los aspectos, ¿eh?. En cuanto a gráficos inclusive, la idea era hacer dos pisos de la casa y después lo vimos y dijimos, "Mirá, nos va a quedar corto, hagamos un piso más". Y menos mal, porque así como está el juego, que dura entre once y quince horas, hay gente que dice que les parece un juego corto. Es muy exigente el público. El músico también se mató. Mucho. Pero no es que escribió la música así nomás. Primero hicimos la historia, la leyó e hizo composiciones en borrador. Después de jugarlo varias veces, ya jugarlo completo, porque fue para pensar en el balance de la música, le dio todos los toques finales, pero eso ya se van a dar cuenta cuando lo jueguen entero.



Gaming Factor: ¿Y la vista en 360 grados? Porque es algo, digamos, poco común lo que se ve en Scratches. No es sólo una vista lineal típica que vamos girando de a 90 grados, es algo que nosotros movemos a gusto en cualquier ángulo que queramos.

Cuando jugamos la demo, llevamos el mouse al borde de la pantalla esperando que la vista fuera lineal, tener que hacer clic y girar, y cuando acercamos el puntero al borde, fue... Guau. ¡Es buenísima!

Agustín: Es algo que dicen bastante e incluso a nosotros nos gusta. El tema es el siguiente, y es lo más complicado a la hora de armarla. Cada nodo donde mirás, o sea, cada locación desde donde vos mirás, tiene muchísima información. Para que te des una idea, estás en un cubo, en el que tenés seis caras. Y hay que cargar seis gráficos enormes para cada cara. No es muy sofisticado el engine, porque lo mejor sería que a medida que vos camines, vayas como "recordando" información, haciendo que así te cargue más rápido. Lo que en realidad quedó es que, por cada vez que avanzás o retrocedés sobre un lugar, tenés que volver a cargar toda la información. Si vos te fijás, en lugares un poco más modestos ya tarda, digamos unos tres segundos, lo que es un tiempo considerable porque vos hacés click, y contás, uno... dos... tres... Es un tiempo.
Pero, volviendo, hay juegos como el Myst, que tienen la misma vista, lo que pasa con ese es que los gráficos se difuminan mucho, que es algo que vimos y nosotros tratamos de que no pase.

Gaming Factor: ¿Y la gráfica? ¿La idea? ¿El lugar? ¿Por qué la "típica mansión embrujada"?





Alejandro: Eso fue un poco estratégico y fue un poco de la historia. En un primer momento cuando habíamos hablado, recién iniciado el proyecto, habíamos barajado la idea de hacer alguna historia argentina, o utilizar alguna leyenda, como las de la Patagonia, que hay muchas leyendas raras por allá. El género terror ya estaba (y está) definido, eso sí lo sabíamos. Después dijimos que como un primer título, un primer acercamiento, por ahí era más riesgoso aún estar lejos de ser conocido. Es riesgoso porque nunca hiciste un juego. Es riesgoso ser argentino, porque, quieras o no, para como somos con todo...
Entonces fue que apuntamos al viejo género que resultara atrapante. Era minimizar el riesgo haciendo un juego que atraiga. Y sin embargo, no es la típica casa embrujada, ¿eh?

Agustín: Para nada, pero de hecho mirá que hay gente que se sintió muy decepcionada, porque ellos pensaban que iba a haber algo muy sobrenatural, muchos "fantasmas"; y nada que ver. Pero a la mayoría de la gente qie le gustó, fue justamente porque no pasa nada de eso, sino que era un terror más bien psicológico. La trama parece hiper-trillada. Pero explicamos lo de la casa embrujada (embrujada entre comillas), pero para eso tenés que jugarlo, que ahí te vas a dar cuenta que en realidad nada es lo que parece.

Alejandro: Es complicado en realidad, porque nosotros hicimos una cierta búsqueda histórica, digamos, del tipo de muebles que había, tratando de imitar el estilo de esa época, y la verdad es que lo hicimos estudiándolo. Hay muchos que nos elogian, constantemente, la atmósfera general de la época. Pero si vos tenés otro juego, con otra cosa, de Inglaterra y en la misma época, y bueno, no es para nada imposible, todo lo contrario.

Alejandro: Lo cómico fue que después, cuando ya había terminado de hacerla toda, en Mar del Plata hay una casa que es, digamos, un 80% parecida. Yo la vi y dije, ¿¡Por qué no la vi antes!?

Gaming Factor: ¿Y con el tema de la distribuidora? ¿Cómo se contactaron con Got Game?

Agustín: Con Got Game es una historia. Primero que no los contactamos nosotros, sino que en enero de 2004 nos contactaron ellos. Y de entrada dijeron, "queremos firmar", porque Scratches encajaba muy bien en el profile de ellos. Y sí, podríamos haber firmado, pero no; los hicimos esperar un poco, y recién empezamos a firmar a fines de 2005. Casi dos años despues.



• Agustín, Alejandro y la criatura •

Alejandro: Igual fue muy bueno cuando nos contactaron por primera vez, porque nos dieron el empujón que nos faltaba. Vos estás con todas las dudas, recién empezando y llega una distribuidora y...

Agustín: Fue como decir, guau, mirá vos, hay interés. Así y todo, empezamos a preguntarnos, qué vamos a hacer, y bueno, esperar. Lo mejor fue esperar. Y obviamente, cuando el juego se hizo más conocido, nos dió un poco más de poder de organización, pero a la vez se hizo mucho más riesgoso, porque hay empresas que si no firmás antes, no podés existir directamente. Pero nosotros teníamos nuestras propias finanzas en Scratches y dijimos: "lo hacemos nosotros". Y lo hicimos hasta donde pudimos.

Alejandro: Y de poder, yo creo que es mucho mejor tenerlo en las últimas etapas, porque tenés mucho más poder de negociación. Incluso en la presión, te libera.
Volviendo a la pregunta, es un poco y un poco. Un poco es estar metiendo publicidad en los foros, mostrarte. Y no te olvides que ellos viven de esto, ellos viven de vender juegos y entonces cuando ven una oportunidad directamente se acercan, o podés enviarles también un mail y pueden contestarte... o no. O sea, realmente pienso que es mucho más difícil cuando no tenés un juego, que cuando los tipos ya saben que vos ya tuviste un juego, saben que lo vas a terminar y, por sobre todo, saben que vas a cumplir, pero por eso nosotros logramos contactar cuando ya estábamos a un 80-90% del juego terminado. Ya había una demo, había trailer, y había publicidad, que fue más que nada un "de boca en boca", ya los tipos estaban más seguros.

Gaming Factor: Hablaste de influencias en cuanto a una pesadilla tuya... ¿Hay otras influencias que vayamos a ver reflejadas en Scratches?

Agustín: Lovecraft. El juego ES Lovecraft. Incluso hay gente que a la que no le gustó el final, pero si vos lees a Lovecraft seguramente te va a gustar. Obviamente tiene un merito propio para mí, también. Además, tiene mucho de películas viejas. También del Dark Fall hay.
Lo que pasa es que la gente escucha Lovecraft y ya piensa en los tentáculos, y no, nada que ver. La idea de Lovecraft es justamente lo psicológico, crear la atmósfera y lograr que esa atmósfera la haga algo al protagonista.

Gaming Factor: El terror de lo que está, pero no está...

Agustín: Claro, horror puro. Y estamos convencidos que en ese sentido, lo que Scratches logró es horror puro. La gente espera fantasmas, espera sangre... Pero no. Y de todas formas, está gustando mucho por ese aspecto psicológico, que destaca como algo realmente distinto.

Alejandro: Obviamente, lo mejor está en encerrarte, luz apagada, volumen al mango.

Agustín: Generarte la atmósfera apropiada.

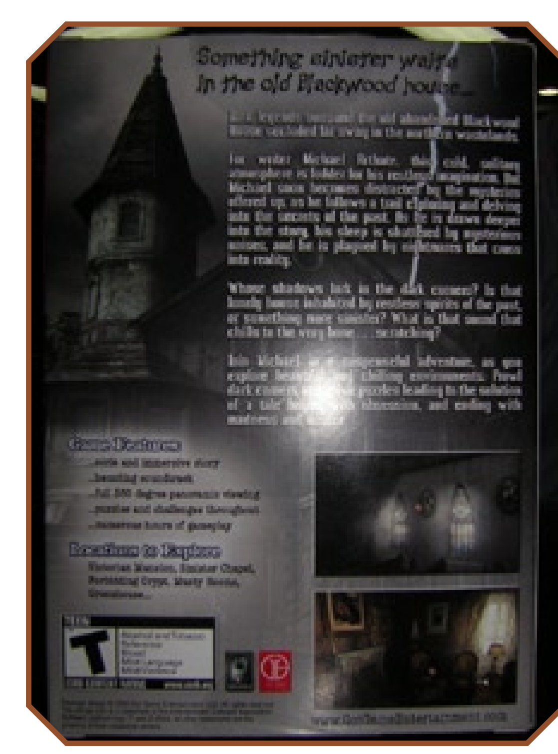
Alejandro: Claro, si estás con tu vieja al lado que te empieza a gritar "A comeeeer", ya está, lo perdiste. *risas*

Gaming Factor: Bueno, y para terminar ¿Hay nuevos proyectos en Nucleosys?

Nucleosys: Sí, pero no podemos decir nada. Es secretito... Es un juego... Un juego de horror, eso sí... Una aventura gráfica... ¿Que más les podemos decir? *risas*

Gaming Factor: Esperamos que ni bien tengan novedades se comuniquen con nosotros. Muchas gracias por su tiempo, por alcanzarnos Scratches para analizarlo, por la entrevista y por bancarnos.

Nucleosys: No, gracias a gente como ustedes que buscan, prueban, se informan y nos contactan para saber más sobre nosotros y el juego.



1 año de Gaming Factor

Y QUE SEA LO QUE DIOS QUIERA... (El motus de la revista)

¡Al fin es oficial! ¡Se separó The Police! Hoy leyendo el diario me enteré de semejante notición. Estoy atónito. Aparte ¿Desde cuando los diarios vienen en ese tono tan amarillento? Y para colmo la fecha estaba como veinte años atrasada. Los diarios de hoy en día son pedorros, más en comparación con la excelente revista Gaming Factor. Que salió hoy, posta, fíjense de nuevo en la home. Si no vieron la enorme noticia que esta ahí quiere decir dos cosas:
Primero, tienen que ir de nuevo a la home y bajar nuestra maravillosa revista Gaming Factor.
Y segundo, necesitan anteojos. Es grande esa noticia ¿Cómo pudieron NO verla? Más cuando tiene una imagen de la fantástica tapa de nuestra supercalifragilistica espiralitosa revista. Esa mera imagen debería haberlos dejado hipnotizados por la semejante grositud de la misma y también tendría que haber producido unas irrefrenables ganas de bajar la revista. ¡La revista es todo, hacele caso a tu sed!



No hay excusas, la última vez que me fije, la revista estaba ahí, y a menos que se haya fugado a África y disfrazado de león para pasar desapercibida hasta que dejemos de buscarla y ahí reintegrarse en la sociedad, pero siempre paranoica, temiendo que algún día nos la crucemos por la calle, la veamos y digamos "¡Ahí esta, esa es nuestra revista!" y se vea obligada a huir por las calles montando un carro de frutas, en una hilarante persecución que terminará con todos felices, comiendo perdices y riéndose de lo tontos que habíamos sido todos estos años, cuando podríamos haber estado comiendo perdices desde un principio.

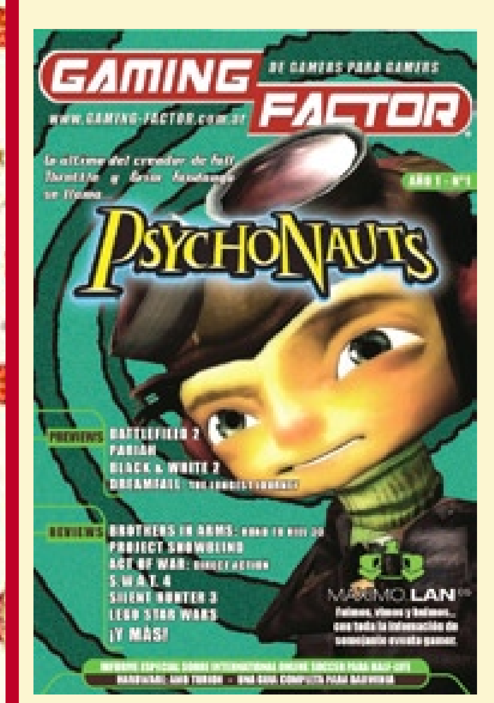
En fin, esperemos que Sting tenga una floreciente carrera cómo solista, y mientras esperamos que publique algún álbum ustedes pueden disfrutar leyendo la más que excelente revista Gaming Factor

Diego Beltrami

Y con ese texto se daba inicio a la gran odisea, con ese mismo texto (faltas ortográficas y todo) presentábamos nuestro numero 1.
No los voy a aburrir con una clase de historia como tenia pensado originalmente. Como surgió el proyecto y cuales fueron nuestras vivencias hasta tener un numero 1 es algo que es mejor dejarlo como anecdota para contar en reuniones o dejar que cuenten mis amigos en esta nota, porque sino vamos a terminar repitiendo todos lo mismo.

Ha sido un año con muchos sucesos, participamos en varios eventos, entablamos relaciones con gente fantástica, como nuestros amigos de Gamesario o PsicoFXP y quiero creer que nos hemos hecho un nombre y un lugarcito en los bookmarks de la gente (si, uso Firefox en inglés).
Ahora me limitaré a agradecer a toda la gente que nos ha acompañado durante un año y ha hecho que este proyecto sea posible, gente que nos ha acompañado y apoyado.
Sin ningun orden particular quisiera agradecer a:

Santiago Platero, Federico Mendez, Marcos Navarro, Luciana Decristófaro, Maximiliano Nicoletti, Nicolas Piergallini, Juan Cruz Alam Garcia, Matías Sica, Cristian Molina, Santiago Perez Lamas, Leandro Dias, Diego Bortman, Walter Chacón, Juan Marcos Victorio, Alejandro Parisi, Julian Cantarelli (ladrón), Matías




Nuestra despedida del año, en un conocido restaurant capitaleño

Leder, Manuel Cajide Maidana, Mariano Martinez, Gonzalo Lemme, Facundo Szraka, Roberto Venero, Federico Brancaccio, Gustavo Pablo Peuriot, Durgan A. Nallar, Dario Sardella, Jonathan Siciliano, Gustavo Greggi, David Gazzolo, Juan Ignacio "Coyote" Galardi, Tomás Dillon, Pablo Strauss, Flavio Oliveri, Federico Gaule, Matin Petersen Frers, Leandro Santoro, Mauro Ayala y a todos en PsicoFXP, Pablo "bocha" Silva, Alejandro Sena y la gente de Gamesario, Steve Koch, Phill Scholz y nuestros amigos en nVidia, Claudio Regis y la gente de Dominio Digital, Leonardo Marques, Patricio Liao y todos nuestros amigos en MaximoPC, gente de 3Dgames y Alkon con quienes nos quedamos siempre despues de algun evento de prensa, Rosangela Lopes, Deborah Rosanó y a todos en IMS, Matías Bianco y a la gente de Arqueología Digital, a la gente de G&G que nos tuvo que soportar durante Infinition, a quienes organizaron la Expovideojuegos y PC, Nicho y Flyer de V-Gaming (*www.v-gaming.com.ar*), Ricardo Beux, Math, el otro Roberto Venero, Odin (no tengo el nombre de todos), y a _____________ (escribi tu nombre en este espacio) que es un tipazo, ¡no cambies nunca!
Gracias a todos por permitir que un sueño tome forma, incluso a pesar de todos los contratiempos, sin todos los que mencioné es muy probable que Gaming Factor hubiera muerto al poco tiempo, si es que surgia en algún momento. Por eso y por mucho más GRACIAS

Y ahora los dejo con las cursilerias de mis compañeros y hermanos que escriben payasadas mes a mes y que les quieren dejar unas palabras.

Maximiliano Nicoletti



Acá estamos, pienso. Entro a MaximoLAN '05, despues de haberla esperado todo un año. Peinado raya para el costado, pelo largo, era un monstruo. Veo a la gente de nVidia, saludo, como quiero a estos tipos, siempre ahí para ayudar. Traigo la revista en un CD. Esta noche subimos el número 0. ¿Les gustará? No importa, nosotros nos sacamos las ganas, hicimos el PDF y, como decimos siempre en la redacción, "Que sea lo que Dios quiera" antes de apretar el último "enter" que puede

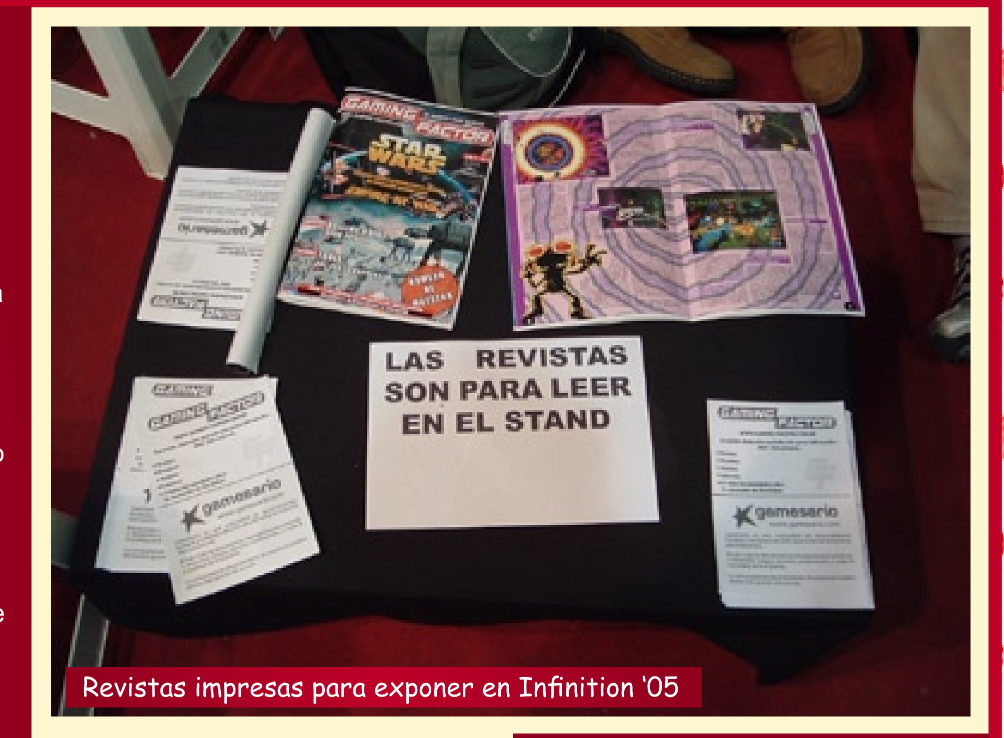
mandar todo al carajo o salir perfecto. Que raro es estar acá para mostrar algo que hiciste con el sudor de tu frente. Pensar que hace un mes íbamos en un micro, nos miramos a los ojos y dijimos: "Bueno, basta, para la Maximo tenemos que tener un número 0, o no vamos a volver a vivir tranquilos". ¿Qué será de acá a un año? ¿Seguiremos acá? ¿Encontraremos a MaximoLAN con un año de revista y dirán, "Mirá, ahí vienen estos grosos de Gaming Factor"? Ya pasó un año. Qué lastima que no se hace MaximoLAN; como extraño a la gente de nVidia. Como extraño ver a todos los mismos de siempre y saludarnos como nos saludamos siempre en cualquier expo. La gente de Psico, la gente de MaximoPC, Alkon, 3DG, tantos somos que si los nombro y me falta alguno se me ofenden. Estamos acá, pienso. Otra vez. Ya pasó un año. ¿Seguiremos acá dentro de un año? ¿Creceremos? No sé que puede pasar, pero como agradezco todo lo que pasó. Como me gustaría agradecerles a todos los lectores uno por uno por bajar y leer la revista. Que grosos somos. Me pregunto, ¿Cómo será Gaming Factor el año que viene? ¿Cambiaremos el diseño de nuevo? ¿Seremos más? ¿Seremos menos? ¿Qué será de la vida de Pablito Ruiz?

Juan Marcos Victorio

¿Qué puedo decir de estos últimos 12 meses? Que conocí gente copada (tanto staff como lectores), que se armó un buen grupo de laburo, gente que mes a mes se rompe y le dedica mucho esfuerzo a ésto para que la revista salga en tiempo y forma. También puedo decir que, mirando hacia atrás a los primeros números,



Con la gente de Gamesario en Infinition



Revistas impresas para exponer en Infinition '05

hemos crecido y ganado una experiencia más que interesante en el arte de crear desde cero una revista de juegos.
Cambiamos en el transcurso de este tiempo, aprendimos de los errores -que seguiremos cometiendo seguramente-, algunos -pocos- se fueron por no poder dedicarle el tiempo que querían (maldito tiempo tirano); otros -muchos- llegaron para quedarse y hacernos compañía en esta gran empresa. Pero creo que lo más importante a pesar de todo, los cambios, el crecimiento, los errores, los que ya no están, los que no estaban y vinieron, algún que otro hackeo que nos comimos, las borracheras de Platero en tanga, las orejas de conejo de Decristófaro, Nicoletti y su amigo Batman, el olor nauseabundo que emana de la boca del jefe de redacción (que nunca se lava los dientes); más allá de todo esto, lo bueno y lo malo, lo lindo y lo feo, lo up y lo down (no, no estoy hablando de Danup), los aciertos y errores, más allá de todo, lo más importante son USTEDES. Sí, los lectores, sin lectores NO EXISTE REVISTA. Una revista que nadie lee, NO SIRVE. Así que desde aquí queremos decirles: muchas gracias por compartir esta pasión por los videojuegos, y muchas gracias por acompañarnos mes a mes y leernos. Nos estamos viendo.

Alejandro Parisi



Qué difícil escribir esto... qué difícil escribir esto sin caer en lo cursi. Pero bueno, supongo que ser un poco cursi de vez en cuando no está mal.
Es gracioso recordar nuestro Número 0, aquel que usamos de muestra en MaximoLAN 05. Pocas páginas, una calidad de impresión que no era la mejor y hojas sueltas eran características de ese número... por Dios, ¡¡qué caraduras que somos!! Igual, la gente captó la idea de inmediato y supieron entender nuestros problemas en la presentación. Comprendieron nuestra pasión y entusiasmo, apoyándonos en el proyecto (como la gente de Dominio Digital y su entrevista que salió al aire) y deseándonos la mejor de las suertes. Para aquellos que nos dieron sus buenos deseos, nos ayudaron, nos impulsaron, sólo podemos decir "Muchas gracias.". Y esto es completamente cursi, pero sincero. Realmente nos sentimos muy agradecidos con todos: Pato Armani, PsicoFXP, Claudio



Nosotros con Claudio Regis, en MaximoLAN, el evento que nos vio nacer

Regis y el grupo de Dominio Digital, Steve de Nvidia, etc. Seguramente no esté incluyendo a alguien que luego nos insultará agresivamente, pero sepa disculpar mi error.
Claro que todo esto sería en vano sin nuestros asiduos lectores, los cuales aman nuestro producto y lo único que desean en sus miserables vidas en conocernos. Pues bien, pequeños amigos, sepan que tanto nosotros como escritores, como ustedes que nos leen, todos formamos parte de Gaming Factor. Este año de vida no sería posible sin sus respectivos downloads, clicks, hate mails, hacks y tantas otras cosas que nos alegran la existencia. ¡¡¡Sigan así, nunca cambien!!! ¡¡¡La radio está re-buena!!!

Diego Bortman

Blah, seguro que leyeron todo lo que pusieron los demás ahí arriba y dirán: "Aaawww, so cute", déjenme agregar: "apestan", o ellos tienen una visión distorsionada de la verdad o... bueno, no sé, las cosas no son así.
Todos se tiran flores mutuamente pero la realidad no es esa, sí señor... no es esa.
Diego Beltrami, Santiago Platero, Maximiliano Nicoletti y Cristian Molina (bleh, no me acordé los nombres, me tuve que fijar en la revista) no son gente normal, especialmente Diego Beltrami; sólo enfermos como ellos y gente como El Otro Pepper (¿hay otro?), Mariano Martínez (jajajaja... dejate de jodeeer) y algo que se hace llamar Darth Vader, algo que nunca conocí, con ese nick uno supone que debe ser wow, re powah, pero no; según las descripciones es el hijo más gay de los Ositos Cariñositos y de los Pinypon; junto a la preciosura de 1,60 mts de Angelina Jolly, pueden hacer esta gloriosa revista...
Sí, esa revista que uds leen mes a mes, cuyo foro frecuentan hora a hora, y sino lo hacen deberían, ¡necesitamos sus hits! Muahahaha, recuerden que empezamos siendo una revista de juegos para PC... pero nos expandiremos en una podreosa corporacion 0wn3ando el mundo, cuando tomen su agua mineral Villa Gaming Factor a 5 Bortmius la botella de medio litro... se acordarán de nosotros y de este primer año que tan glorioso es... sí, sí... se acordarán... y más les vale estar en nuestra nómina o perecerán ante fuego y espada... eso o las editoriales aburridas de Diego.
P.D: Si me olvide de algún compañero disculpen, no fue intencional, simplemente debe ser que no los recuerdo porque apestan.

Un año y a por más

Un año muy particular, pero un año que ninguno de nosotros olvidará jamás, y no se preocupen porque esto no termina aca, hay mucho más Gaming Factor para despilfarrar, así que nos estamos viendo.

Una vez mas, buscamos a travez del tiempo, el sueño de crecer y amaaar. cuanta verdad, felices sin razon, un mismo sentimiento de amistaaaaaaaaaaddddd
Nada cambiara, no habra que volver a empezar, si nada cambiaraaaaaa, juntos para siempre la historia no ha de teeeeeerminaaaaaaaaaarrrrr
Vivimos una historia siiiiiin finaaaaalll el mismo sentimientoooooooo, y asi estaremos juntooooooss buscando un nuevo rumbooooo vivimos una historia sin finaaaaaaalllll ☺



Una de nuestras tantas reuniones de "trabajo"

DUNGEON SIEGE: ULTIMA V: LAZARUS

POR Maximiliano Nicoletti

EL TIEMPO PASA...

Hace veintiséis años exactamente, nacía para el viejo (y el primer sistema) de microcomputadoras familiares, Apple II, que sería el precursor definitivo de los códigos de cheat y, más importante aún, del sistema de Mods. Desarrollado enteramente en el lenguaje de programación BASIC, Akalabeth (tal es el nombre del juego) es uno de los primeros juegos de rol de su tipo, basado en diversos libros, entre ellos aquellos escritos por Tolkien y el reglamento de AD&D. No sería el primer juego del entonces joven Richard Garriot, ya que el pequeño ya desarrollaba juegos desde que tiene uso de memoria, y este sería su número 28. Así, sin comerla ni beberla, nacía desde un juego con un nombre completamente diferente, pero con una temática igual, la saga Ultima, que llevaría al ahora ricachón Richard Garriot a vivir en su Mansión Brittania. Un año después de Akalabeth, nacía por fin Ultima: The first Age of Darkness.

Durante años, Sosaria, ahora llamada Britannia, había estado en paz. Los campos de Yew rebosaban de fertilidad, las minas de Minoc regaban al reino de Lord British de


• El gran Richard Garriot •



minerales, y la ciudad de Britain rebosaba en prosperidad, que día a día iba en aumento. Pero entonces el Avatar recibió las horribles noticias: Lord British, en su expedición hacia el Underworld, había desaparecido sin dejar rastros ni ningún tipo de señal. El reino estaba en las manos de nadie. Tres extrañas figuras dieron su aparición en las afueras del reino, dándose a llamar simplemente Shadowlords, aterrorizando a la población. Mientras tanto, el enemigo jurado de British, Lord Blackthorne, tomaba el trono y desarrollaba un irrisorio nuevo sistema de leyes que se burlaba de las ocho virtudes. El Avatar (nosotros), sería entonces llamado de vuelta a Britannia, esta vez por sus amigos, con los que formaría la agrupación de Warriors of Destiny (Guerreros del Destino) y la que tendría como misión la de destruir a los Shadowlords, dar un golpe al gobierno de Blackthorne y reestablecer a British como total soberano. Y eso, mis amigos, era Ultima V.

LOS CABALLEROS QUE DICEN: ¡NI!

Desarrollado por un grupo de fans de la saga, Ultima V: Lazarus, es una modificación completa para el juego de Microsoft Games, Dungeon Siege. ¿Por qué completa? No creo que haya que explicar mucho, pero acá vamos. El mod modifica no sólo personajes y diseños, sino que modifica los mapas y escenarios, diálogos, locaciones y, por sobre todas las cosas, introduce la historia completa de Ultima V en la base que presenta Dungeon Siege, juego que daba las mejores características para sentar las bases del mod. Al mismo tiempo, la modificación utiliza el estilo de juego y el sistema de presentación de diálogos de Dungeon Siege para la gran cantidad de diálogos y descripciones que nos presentan los NPC (Non-Player Characters o Personajes no-jugadores).

¿INSINUÁIS VOS QUE LOS COCOS EMIGRAN?

La saga Ultima tenía la particularidad de introducir, juego a juego, algún sistema nuevo a su jugabilidad. El primero, The First Age of Darkness, fue el primer juego de rol en utilizar el sistema de movimientos por mosaicos. Al igual que su antecesor, Akalabeth, fue desarrollado en BASIC, pero años después de su salida, en 1986, tuvo un relanzamiento en otro sistema más complejo, con actualización de gráficos a CGA y una acción más frenética (comparada con el resto de los juegos de esa época, claro). En su caso, Ultima V llevaba al límite al sistema Apple II, utilizando toda su capacidad gráfica. A la vez, se presentaba como uno de los juegos de la saga con mayor cantidad de diálogos y detalles, al ser el último en ingresar al sistema de Apple. Para finalizar, implementaba un sistema de horarios, al que gran cantidad de personajes de Britannia parecían estar ligados. Así es que algunos negocios estarían cerrados a ciertas horas, al igual que algunos transeúntes desaparecerían de las calles durante la noche, dejando en su lugar a otros. Como dato de color, Ultima V: Warriors of Destiny, fue desarrollado también para la consola NES.



• Ultima V en todo su esplendor •

Como dato totalmente inservible, quien les escribe tenía su cartuchito original para NES, y ahora está llorando cuando escribe esta nota. ¡Qué buen juego que era!

¿CUÁL... ES LA CAPITAL DE ASSIRIA?

Ultima V: Lazarus implementa todo lo mencionado en el párrafo anterior, y lo mezcla con el sistema de juego de Dungeon Siege. ¿El resultado? Una experiencia que Ultima Online no puede dar aún (no es que lo desmerezca, es un juegazo online). Una gran cantidad de detalles puestos en las ciudades, tomados perfectamente del detallismo que ya presentaba en la época que fue publicado en su primera versión, hacen que muchas veces tomemos algún atajo y nos dediquemos a pasear por bosques y ciudades, antes de ir a nuestra ciudad destino a cumplir nuestros objetivos. Las cantidades de diálogo son increíbles. Es tanto texto que esta gente se gastó en reescribir para este mod, que llega un punto que cansa tener que leer tanto. Las locaciones son idénticas. De hecho hasta la ubicación de NPC y enemigos parecen estar en las mismas posiciones de la versión original. El sistema horario funciona de mil maravillas y presenta las mismas características que Warriors of Destiny. Y, sin más, el sistema de batalla de Dungeon Siege se adapta perfectamente a las características de lucha del viejo Avatar. Todos los personajes están ahí, y nuestro Avatar estará vestido de una forma casi idéntica a la original. De más está decir que no nos moveremos por mosaicos (sería un parto), para lo cual la gente de Lazarus estiró los terrenos un poco, para que los recorridos tomen casi la misma cantidad de tiempo que en el original.
Todos estos pequeños detallitos, sumados al sistema de combate sencillo, pero muy similar al de Ultima, con una pizca de gran cantidad de nostalgia, hacen que este Mod de casi 500MB se transformen en uno de las modificaciones mejor desarrolladas de la época. Otro dato de color, la gente de Lazarus se encuentra en este momento en un mod basado en Ultima VI, llamado Project Britannia, del cual ya hay una pequeña demo.

PÁGINA WEB:
http://www.u5lazarus.com



• Mister Ed visita Sosaria •

TODO POR DOS PESOS

FILOSOFIA MÁS QUE BARATA

ROL, ROL, ROL OF THE JUNGLE [SEGUNDA PARTE]

POR Matías Sica

TRABAJAMOS Y NOS DIVERTIMOS

En el número anterior, comenté cómo a través de una experiencia de rol de mesa pude aprender sobre las limitaciones que ciertamente tienen los juegos de rol para PC. También se habló de la experiencia en sí, de cómo el grupo de redactores de este sitio cometía errores una y otra vez más que nada por abordar las situaciones desde un punto de vista limitado por años y años de hacer esto a través de un monitor. La semana pasada pudimos continuar con la aventura y por suerte nos fue un poquito mejor, si bien no tengo que contarles el final, tampoco quiero dejarlos con la duda (y el staff del sitio me presiona diariamente para que los deje un poco mejor parados esta ocasión). Así que sin más preámbulos, el relato de cómo terminó nuestra primera experiencia con Vampiros...

EN EL CAPÍTULO ANTERIOR...

Habíamos dejado a nuestro grupo de vampiros bastante mal parado, no sólo por la cantidad de magulladuras que teníamos, sino también porque nuestro orgullo como gamers estaba herido, por no decir hecho mierda. Y para peor no teníamos mucha



información que digamos y se nos acababa el tiempo, teníamos una noche para revertir nuestra penosa situación o nos veríamos obligados a ser el plato principal de una cena vampirezca. Ya sé que no es tan malo como ir a lo de la tía Clota en Pascuas, pero tampoco es moco de pavo.

LA GUARIDA DEL VAMPIRO

Si hay algo que tiene de interesante Vampiros es que uno no debe ajustarse a una versión bastante absurda del medioevo sino que las aventuras transcurren durante la época actual y bien pueden suceder en la ciudad donde uno reside (es increíble, Buenos Aires es una ciudad perfecta para una aventura de vampiros). Después de una serie de malas experiencias en el puerto y en el edificio de oficinas decidimos ir (esta vez todos juntos) directamente hacia donde supuestamente se encontraba el vampiro que debíamos encontrar, una casona en el barrio de San Isidro.

Como era de esperar, la seguridad cerraba el lugar a extraños y, para variar decidimos, tomar el camino menos violento posible ¿Intentamos escalar el muro? No ¿Utilizamos algún poder mágico para atravesar la pared? Menos todavía. Sencillamente tocamos el timbre. Para nuestro asombro no sólo nos contestaron, sino que también nos invitaron a pasar. El ambiente era festivo, o al menos todo lo festivo que puede ser considerando que era la guarida de un adepto a Seth: gente bebiendo por aquí, un espectáculo de cuchillos por allá y lamentablemente un grupo teatral. Nuestro Toreador (un tipo de vampiro inclinado a todo lo relacionado con el arte y la estética) quedó, literalmente, idiota frente al espectáculo; no se podía mover y mucho menos articular algo más o menos coherente. Tuvimos que llevarlo a rastras.



¿Qué hacer con un tipo que se la pasa babeando y no se mueve? Se lo intenta sacar de su estado de idiotez a través de un disparo en el pie que -increíblemente- dio en el blanco. Cuando nos quisimos dar cuenta nos rodeaban unos cuantos humanos armados con rifles de asalto. Claro que esta no fue la mejor idea de la noche, pero qué le vamos a hacer, alguna cagada tenía que mandarme. Luchar no tenía mucho sentido, sobre todo cuando venían en compañía del vampiro que buscábamos (una buena, estaba en casa). Había que esperar, y qué mejor forma de mejorar nuestra situación que contestar su interrogante con un insulto.

EL POZO DE LA GUARIDA DEL VAMPIRO

Esa inmejorable muestra de educación por mi parte (ya van dos cagadas que me mando) nos dejó sin armas, atados de manos en un pozo y, como si esto fuera poco, en la agradable compañía de unas cuantas serpientes. Un hechizo de parte del mago del grupo ayudó a ahuyentar algunas y una flatulencia por mi parte (no pregunten) sirvió para ahuyentar al resto. Con la ayuda del integrante del grupo que había quedado en la camioneta (siguiendo la costumbre de las noches anteriores, dejamos al menos presentable fuera de cualquier interacción social) salimos de tan penosa situación, no sin un pequeño inconveniente. Liberar a nuestro Director le produjo una pequeña contusión en la cabeza. El golpe, que en una persona normal lo hubiera dejado inconciente, liberó un aspecto de su personalidad que hasta ahora se había mantenido oculto. Damas y caballeros, tenemos un cowboy en el equipo.

Libres de las esposas, pero sin armas o cualquier tipo de equipo, decidimos que la mejor opción era hacer un poco de exploración a ver si podíamos entrar en la casa. Por suerte, una ventana abierta y un guardia bastante distraído hicieron más fácil la tarea. Además, la ventana abierta daba a una enorme armería donde pudimos abastecernos con todo lo que teníamos antes y aún algunos juguetes más.

EMPIEZA LA DIVERSIÓN

Ahora que teníamos el suficiente material bélico como para comenzar una pequeña guerra, nos dedicamos a lo más divertido de un juego de rol: matar humanos. Desde la comodidad de una terraza pudimos bajar al menos unos cuarenta. Además de que con la ayuda de la nueva personalidad del Dire teníamos no sólo un excelente tirador de nuestro lado, sino también un excelente vaquero de nuestro lado. ¿Para qué diablos queríamos un vaquero? Bueno, ya lo verán. Ahora que no hay nadie que se interponga en nuestro camino a la felicidad absoluta, nos dirigimos hacia la enorme carpa donde se encontraba el vampiro dueño de casa.

EL JEFE FINAL

No nos costó mucho deshacernos de los pocos guardias que quedaban; todo lo que restaba por cumplir era inhabilitar al vampiro dueño de casa, cuya mirada dejaba adivinar que no nos esperaba para servirnos leche y galletitas. El primer ataque no tuvo mucha efectividad, dejando a uno magullado, a otro volando en camino hacia la Tierra de Oz y al que les escribe con un brazo roto (ouch). El momento de jugarse era ahora, con la mano izquierda (la derecha estaba, una vez más, inutilizada) pude cortarle los pies al muchacho que cayó de espaldas contra el suelo para al poco tiempo reincorporarse, esta vez como una serpiente tamaño familiar, mucho más peligrosa que un vampiro corriente y con el suficiente calor en la sangre como para matarnos con la mirada.
¿Qué hacer en esta situación? Nada de lo que le hicimos tuvo mucho efecto y lo poco que se pudo conseguir pareció fortalecerlo aún más. Por suerte contábamos con un cowboy en nuestro equipo, que hizo todo lo que un buen muchacho vaquero podría hacer frente a un animal grande… Montarlo. Pueden creerlo o no, pero la lucha entre la serpiente y el hombre del sombrero dio resultado. Lo teníamos en nuestras manos, casi inmovilizado y convertido en humano una vez más. Algunos tiros, un intento de dejarlo ciego que no dio mucho resultado y un buen golpe de garra en el corazón (para mayor información, lean la primer aventura, gente) lo dejaron inutilizado. Una vez debidamente atado lo metimos en la camioneta para lo que sea que la Camarilla haga con los vampiros capturados. La aventura había llegado a su fin y nosotros terminamos relativamente completos, además de lejos de la olla, al menos por un tiempo.

CONCLUSIONES

Mucho de lo que podría poner acá, ya lo comenté en la primera parte de este artículo así que me limito a recomendar a todo aquel que tenga la posibilidad, que le dedique un rato a una aventura de este tipo. Después de todo es un cambio importante (y muy sano) de la interacción "PC – persona" o "Persona delante de PC – Persona delante de PC" de los juegos online, además de ser una alternativa válida a la típica salida a una disco o peor aún, a pasarse la noche en un cyber haciendo cualquier cosa que no sea leer esta revista. Sin más que decir, nos vemos el mes que viene.

EL LADO OBTUSO

PORQUE NADA ES IGUAL DE ESTE LADO

LA REPRESENTATIVIDAD DE LA TEORÍA DEL ROBO

POR Maximiliano Nicoletti

PORQUE TODO TIENE QUE SONAR CIENTÍFICO

Cuando el mes pasado nuestro colega Santiago Platero nos deleitó con la decadencia de su sentido más innato del robo en una revista de videojuegos, logró en mí algo que ninguna otra nota había logrado hasta el momento. Si están pensando en excitación sexual, están equivocados - esas cosas se las dejo a Diego Beltrami. No, lo que logró en mí es deleitarme con la decadencia de su sentido más innato del robo en una revista de videojuegos. Pocas notas demuestran que son un robo de esa forma.

Así pues, surgió en mí la pregunta: ¿De dónde viene el Yogur? ¿Es acaso otra forma de tomar leche o es simplemente una invención diabólica capaz de estabilizar el cuerpo por dentro, como dice la propaganda de cierta marca conocida del producto, con el fin de conquistar el mundo de una manera macabra? Lo cierto es cierto. Y cierto será. Pero, ¿qué relación tendrá esto con los videojuegos? Sencillo: me encanta jugar videojuegos por la noche, después de cenar, mientras me tomo un yogur con galletitas. Procedamos al siguiente interrogante desencadenado por esta cadena que se desencadena: ¿qué tienen las pelotitas anti-stress que logran des-estresarnos? ¿Acaso es un componente escondido tras la gomaespuma que, al ser ésta apretada con la suficiente fuerza, es lanzado al aire y absorbido rápidamente por nuestro sistema nervioso por alguna forma desconocida de obtención de nutrientes? Cualquiera sea la respuesta que consigamos de ésta, no nos será fácil malgastar nuestro tiempo pensando en ella. Es por eso que esta nota debería terminar acá, pero Jack Bauer insistió en que la continúe. Un tipo raro este Jack Bauer. Si estuviese a punto de casarse, en el momento en que el cura le preguntase si acepta por esposa a la persona que tiene enfrente, Jack tomaría su arma y les dispararía a todos en los muslos para sacarles la respuesta. Inquietante. Supongo que apretar el gatillo será como apretar una pelotita anti-stress. Se me ocurren dos o tres abominaciones contra las cuales disparar. Ewoks, por ejemplo. Nunca falta un Ewok cuando estás buscando una forma de descargar tensiones. Uwe Boll sería otro blanco, pero para la tortura. Está claro que la tortura es el método más confiable de obtener respuestas. Y demandas. Diego Beltrami sabe de eso. La semana pasada estuvo torturando por cuatro horas a un supuesto redactor de Computer Gaming World USA que le trajo Batman. Hasta que el tipo confesó que sólo era un vendedor de choripanes de la Costanera Sur y que le había manchado accidentalmente el traje a Spiderman cuando le ponía chimichurri a su choripán. Un mal tipo este Spiderman, mala persona si las hay. No como mi amigo Batman. ¿Saben qué? Batman es un hombre bueno. Batman tiene un amigo que se llama Robin. Robin una noche estaba jugando en el circo con los padres, trepados a la carpa. Parece que era fanático de Spiderman el Robin este. Bueno, el tema es que estaba trepado a las carpas y... ¿Cuál era el punto de todo esto? Bueno, no importa. ¿Quién quiere tener un punto cuando tengo un punto y coma? Mi teclado tiene uno. Lo que no tiene es un punto, así que Federico Mendez y Marcos Navarro tienen que agregar los puntos donde a ellos se les cante.las.pelotas.así.que. si.ven.puntos.por.todos.lados.no.me. echen.la.culpa.a.mí.¿clarito? Parece que se cansaron... Eso es bueno. De todas formas, Batman se cansó de que lo use tan seguido en mis notas de relleno, así que me plantó una demanda. Ahora estoy obligado a usarlo en buenas notas o no usarlo. La pregunta es... ¿Tendré en algún momento una nota digna de un superhéore como Batman? Y la respuesta es sencilla: papa.

